

被遺忘的王國最後一章--黑暗之池



魔法門Ⅲ中文版新手上機關

魔法門 [[作者專助(一)

警察故事作者訪談

暢遊SIERRA

1992年·3月號

吞食天地地圖攻略(一) 火星大懸案完全攻略(一)

無敵飛狼2000新手上機關(上)

創世紀如創作訪談



向更先進的

資訊領域



在亞洲有您的最愛 工作 得心應手 學習 更上層樓 PC各系列機型 OA多樣化產品

に售出・全省服務

請洽亞洲全省經銷



型洲電腦世界全省經濟器腦练尿

(Butter) TE-\$21003611-1000 X1003565-0084 MACHINESIS INT. IT. RC000404-2000 EI/08/00/50 7584 WOLF ON THE APRINCESCO-SAES. Andreas tens \$2000,000-0181 \$500000 SAID (Z00UNH1690) 1910110006-00W

(2017) 505 61M

P 1/10/2009-01/28

St 17,000-017

MALORES CT SELECTION OF SALT- IN THE SHORT HARD · BOSCOTTO-LINES ₹ Political to the state of th 事 達(EDM79-8000) ITPOOSE: THES

\$50,000,000,4000 E 98005599-9098 \$5. ED (20,000 5045)

€ 900000-004 MODESCHOOL MO. to Wicciano Timo A--- A0080001-0006

IS EXCHONOMING ● 整点(SOMP-08 数 単位(SOMP-H)

B BOXWOOD M102:557-0214 IS ROUNDING U. M. CANDERSON ED ADDRESSED-ON

\$6360000-6296 第450000000 B SECULOUS NO. (HCB)

III #000000 icry 京 夏(04/05/40)/ ST E COCCE-ONE 25 (06C (003) 0800)

20140833-1936 NOROESTA STATE

15/3434H-1827 SECONDARY THROUGH 26. 成1210006-18EB D MOUNTHAND M. SOLUMBOUR INCOMPOSITE CATE @15642311-1730 M MINORIA M S SUMMON DICE O KINGSON-SHI

\$300005-4594 IE (ECHT)(%-156) SE 15 (1940) (1975) IN INCOMES AND AUSE COORSES CHARGON STREET

I DESCRIPTION

TO STREET, STR

SEMPRET IN

(mgg) W. WOODSHADO SE SECURIOR-ME 图 \$10000001400 S 18/100370-0706 M020000-2025 IRESIDENTE: 1781 SE SECRETARION

S SOUNTS OUT

(| | | | | | | | | | | |

COURT NAME OF STREET EN RECOMMENDATION 田 电 望 長(61)(51)(47)(1)

SE TOTAL SECTION 建建20019225-9315 BY ESTIMATION SE MINISTER STREET 5 BOOKEN-OAT ■ 受()公田→田田

OR MICHIGAN THE \$500 (10) 495 KATE SI DOMESTICAL 上 王(57)(42 (35) 異 (1773777) 7270 平 家(C7)363-8762 和确定 17,035-75HS 图 大位形统 柳绿 E 10(07)830-7619 是 表现分的 型型 ■ POST 1661-1985

ASE:

Majorer 3741-0466

石計((2)582 1/6)

見おいたがいませて 1 P 07 1215 - 5989 Ø 37739-2000 SE PERCENT. E BOSTHIZ-2103 THE PERSONS IN 9. MOSTOTT-9191 五碳酸(1)/201-1365 E-100 X 1801-1599 Buddones-state 21 Table 200 100 1000 **阿里西(2007)** 任 福(07)751-3417

育(00)708-1347 ENGRADO DE COMPTE 近 特 百(0H7)7-4708 图606711411401 \$61660175 x 1111 131062179-858 ĕ BEODEVISION

6.00图 元 安(2424071-1240) ()() () 22 B(01)021-1111

(金属量) 禮 棉(5983)32531



ORIGIN 銀河飛將且資料。 ONDE

SPECIAL

MILTEN PC AT

記憶體 * 640X

示:EGA/VGA

作《鍵盤》指揮

洲组。



- 新加入的阿维新戰機: 有火力强大的聯邦實驗性機種一 Crossbox, 讓你太關稅號;帝國 ·新開發的精發機強一Gothicio 讓 你原病不已。

一、更新的朝情及戰退推演 量量以予將加入專門完成別人 認爲不可能之任務特別小組,並 **等音次對人類的**法空海盛作戰分 于七個完全不同的任務、讓你轉

> 戰者地 的資本 track; 帝回的 魔龙石 ,在這一定 美田楼 你的是

草木的结局,故事仍未结束

Elligmu具系失陷後。 了一連串的殖民地猴變那 件,帝國內部將它歸興於 十年前投降聯邦的 (that

ah Khar星泵;決定要把 Gh orah Khar 徹底摧毀, 給殖

民地來個" 殺雞儆猴

* 福用电报 艦卻又在這 個時候四億 劫掠,情况 對人類來說 是越來越零 利注……在

這次的特別任務中,有以下

* 清各帐间面得价键: 一本地质淡绿绿色行动和 30.12代从京省党美国领 間等到此項對他





一提戰性的止訴。 做方智慧更加习惯难题 ,猛烈的太空歌烈,藏 方的任务进力,都在英

作扭轉乾坤了改變入類的命運生

軟體世界

3 MARCH



国面故事

NEW FILES

銀河飛將Ⅱ資料片一特別任務 1
(Wing Commander II—Special Operation 1)—— 1
如來金剛拳傳奇 4
俠盜羅賓漢(the Legend of Robin Hood)
空中英雄長空會戰(Gen. Chuck Yeager's Air Combat)—— 8
超級星式9號 (Nova 9) 10
強片預告
童話天地 (Mixed Up Fairy Tale) 11
SARGON V-World Class Chess 12
黑暗之池 (Pool of Darkness) 13
天才智多星 (Castle of Dr. Brain)
送報童 II (Paperboy II)
猴島小英雄 11 — 里察克的復仇
(Monkey Island II - LeChuck's Revenge)
GAME在燒
其 張拳王————————————————————————————————————
● 打開視窗說遊戲
● 空中英雄長空會戰特別報導 20
● 電腦遊戲精品回顧 22
● 遨遊蒼穹—FALCONT3.0
人物專訪
警察故事作者訪談 28
魔法門[[[作者專訪(-)
創世紀 Ⅷ 創作訪談 87
暢遊SIERRA———————————————————————————————————

● 電玩短路————	24
百戰天龍	
被斯王子攻略小秘技PART II	
浩劫餘生物品改法補遺	30
F-117A 隱形戰鬥機修改篇	
本食天地修改篇	
魔戒少年—神奇冷凍術————	31
劃世紀VI─讓Lord British成爲特別隊員——	32
磁路大亨—吸血大亨	
銀河飛將Ⅱ隱形戰機現形法	
銀河飛將Ⅱ魚雷加速鎖定法─	34
遊戲攻略	
命運之賊攻略完結篇-	-35
魔戒少年攻略完結篇	-42
編輯室報告	48
無敵飛狼2000新手上機篇	-52
火星大懸案完全攻略————————————————————————————————————	57
幻想空間V攻略完結篇	-62
警察故事!!!完全攻略(二)	73
吞食天地完全攻略(一)——————	-77
● 魔法門Ⅲ中文版新手上機篇——	94
PC地帶	
常駐式磁區修改工具程式	97
英雄交響曲	



致污人美社 贵/王俊雄
統 超 核/字标键
主 紹/陳 選
55 66/沈颢基、享漢成
美洲主席/吕淑瑛
美斑線輯/郭美玲、蒙秀娟
資本或注/省王琴
福赖艾兹/
正美玲、红叔歌、柳定红。
box 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1
福厚如
美卵浆炼/
以殷熙,黄文鹏,预荣隆。
學查院、打救房、挑進館
中行发陈/杨籽伯
特约四条/
英課款、來訪莉、陳僧加入
並政治、黄城侩、即宗動、
火学坊、東照 然
加入外沿台
以外列度
取 注 形/
经独址界和民社
11 th/
高和市工具区民际路份號
30%作品/
图, 48 40 38 28 年 34 85 12 5亩
金冰斯型/
建東法律事務
JE-1英 全即委引出 8年
大文打多/
長與中文電腦器射無級公司
244559/
後其電腦無相打字符
新倉電路祭相加級で司
\$1 18/
即四天色印刷教版公司
即 数 标/
共同文化事實政官有限公司
豪琳市新和路10%

行政院新聞局出版事業登記證局版臺誌字第800號

點唱更多的樂曲-音樂點唱機常駐版+非常駐版-106

ます 國灰於師中華町 如來金剛 部以中

野心的魔教中人對抗境次士屬之指襲,發 國口有,中原武林衡道之士不甘淪為組上之函 ,在人字圖而群起為抗,一戰距風面層之後, 滅丁魔於無數,但也添了道緣不少。出角故葬 即原道場與林大戰後的遺類。20年後,履数 時期,或群在簡次與一年的路游戶繼下,婚婚 中與,或群在簡次與一年的路游戶繼下,婚婚 中級漢有一步來會與多一年的路游戶繼下,婚姻 也報道的方少林步的地層,咸國心與,遊 也被請問將實與天下。以幹信必須續成緣法, 也離数與20年前的聚化自復。



、四川、青海四 合江湖人土的 專拉條煩的人 運布整盤子 。各城鎮中的雨店 這四道關卡都分別有關鍵的人 故事背景遍佈江西、河南 畔 、貿馬的地方。 1000 剩 及府衙山都設計得盡量符 路提供有用的線索及 買路錢的山賊和 海旅程之 有喝酒 經歷

以樂 二省間只有類色並展。其精緻組 0 人物動作及比武只要 N **格**動式的畫面 > 式特向 0 O. 0 白衛 0 GA X 四四 ,即能操控 > 順示模式分略 の米部 9 即包 操作十分簡單 色用 單的按鍵 内 無何 9 ŵ S 配 流鳥 超 版

台樓 可由最高音数卡及緊觸卡發擊 始 旗 7 劃情故事 行開發設計的軟體 題能 手法表現 0 散烈 展製 名 松麗 p O 的程度幾乎沒有兩樣 ,有能制 中汉第中 and the 光彩 缸 に記る 黎田阳教 個風格不錦的 戡 羅卡西地斯 一条海市 . 位

がかり 如 山茶年 兵家必审之地,P 至 4 米 给 歸 由 F . 瞪 gr. 警念 中原與林田臨 體的類況也極端 温い 政林大戰







在 對了如火拌斯納飾演的最青天 無形深,您是否養熟極了他的 哪關風采及霧伍德森林的自在生活? 你是否也想像他一樣當個最拉風的選 得犯?在史實等據最評細的俠盜翼賽 漢裡,你將成為中古世紀最神通廣大 的風景人物!

對中古世紀歷史最喜愛、最有研究的Christy Marx,即SIERRA公司的一位女設計者,特地為此班數是語下本故事背景的所在地,實地多先當地仍保存的森林美景、小戶市、原金、公里及刑當地的文物是不知。 與各一公里及刑當地的文物是不知。 圖書加速量制購資料,再把中世紀節候的一些常是地區,如實石門是主義 他的一些常是地區,如實石門是主義 他的一些常是地區,如實石門是主義 他的一些常是地區,如實石門是主義 他的一些常是地區,如實石門是主義 他的一些常是地區,如實石門是主義 他的一些實際的中古國是表現在人物造型 ,風景、各處裝潢、甚至操作的景形 指令裡。

近对投資以大次本人,於了必須 多是成金、東島后數目本來國王外。 是所指數據可漢都中海也會主任迫告 的應對小民,以精確的以前技術及近 分提性攻擊打敗王子的原牙。當然, 和馬司克的設置所定,也會隨著制作 也行而打舊國人之中,也會隨著制作 工業能質的自己以及與人數,則是 「條係、於數額人等則也,以不同份 條金速成任務。

各場景設計制十分細心且出乎人 8月之外,你會發現許多以及可能都 互相有暗道建接。由於場果實在太多 ,地圖的繪製變成十分必要的一環, 無論是整個森林及賠丁漢語的重要位 圖圖,或是進入僧侶寺廟及於堂的各 別個簡單配置層,都製作品供好,而





具讓玩者模方便的就能到想去的地方

- · 這種做法在其他智檢遊戲不是沒有
- 但如此非常且面面俱到的資本多見

遊劇養最吸引人的英過於流傳在 森林裡的各樣胂訢及奇妙的力量。就 客溪無意聞於華中拾獲的华報心形發 翠,乌莉美居然擁有另一半!森林問 跳躍的小精羅、揉說有腳秘飄佑力量 给握精。及召唤水精量、不怕烈火的 《大火二末》 一部 更增加温度戲的魅力 * 對爲「正豪」之版本與是當之無愧

毫計於歷史 - 後港及東東解謎中 是冒險者心中最為關注的,在快溫羅 **曹漢程,您可以全部擁有。**

- * 動作理教制後思療 · 一前煙心! 一 視整命系統可以課任何數學計算下 "風。而且進行之難易度可自行調整
- 连载路線圖已意耀佈,共有五頭不
- **貫穿金場之樂由音效十分助理醉人 **卡拉克 伴唱功能。可除片頭** 多分进消人逐字唱出故事暴曲。遊 實施製造於聯繫年寅昭之意支律唱 帶及廣播名人親口講述之精彩故事 **光作精良。但值回票價。**

查支援魔务音效卡·豐騰卡。 ¥T 32 、 CN-32

连巾夹枕层连掌

横跨三大戰役,

囊括各式飛機!



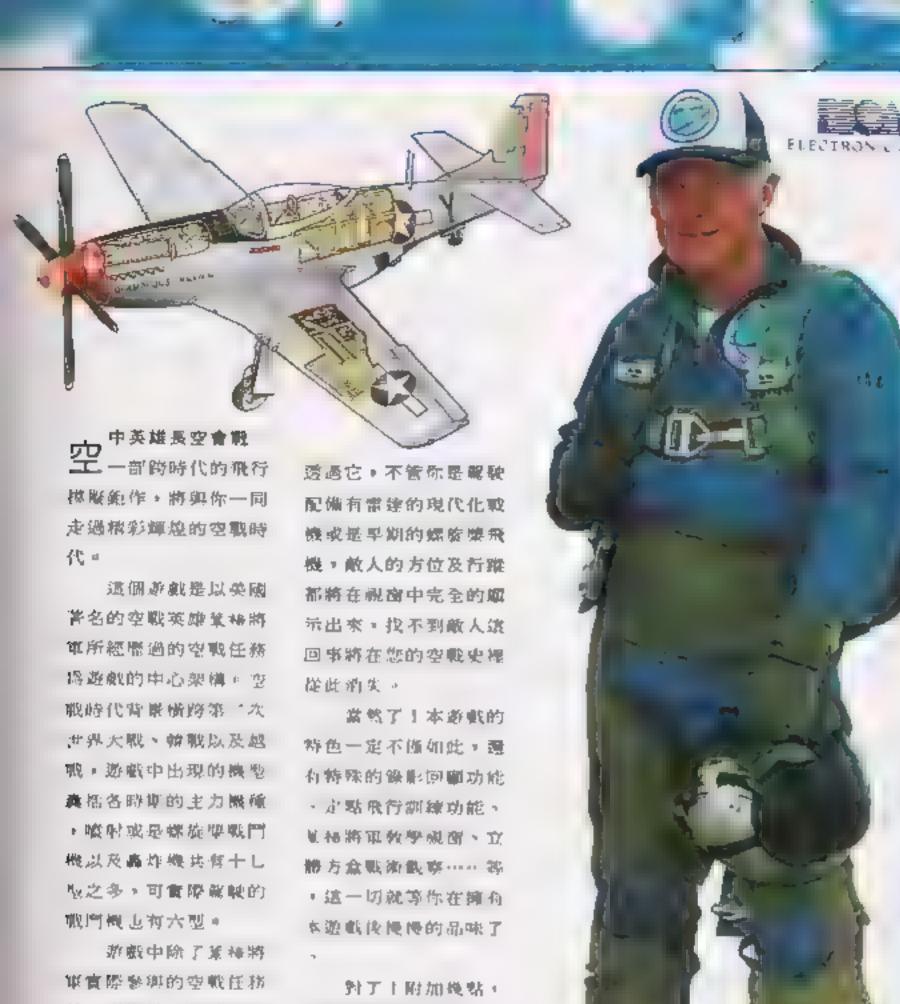












另外本遊戲選提供 了一個頗為不同的數機 追蹤碗窗及追蹤游標,











不管您是否會經歷過上述的冒險旅程 SSI 的角色扮演遊戲都值得珍藏





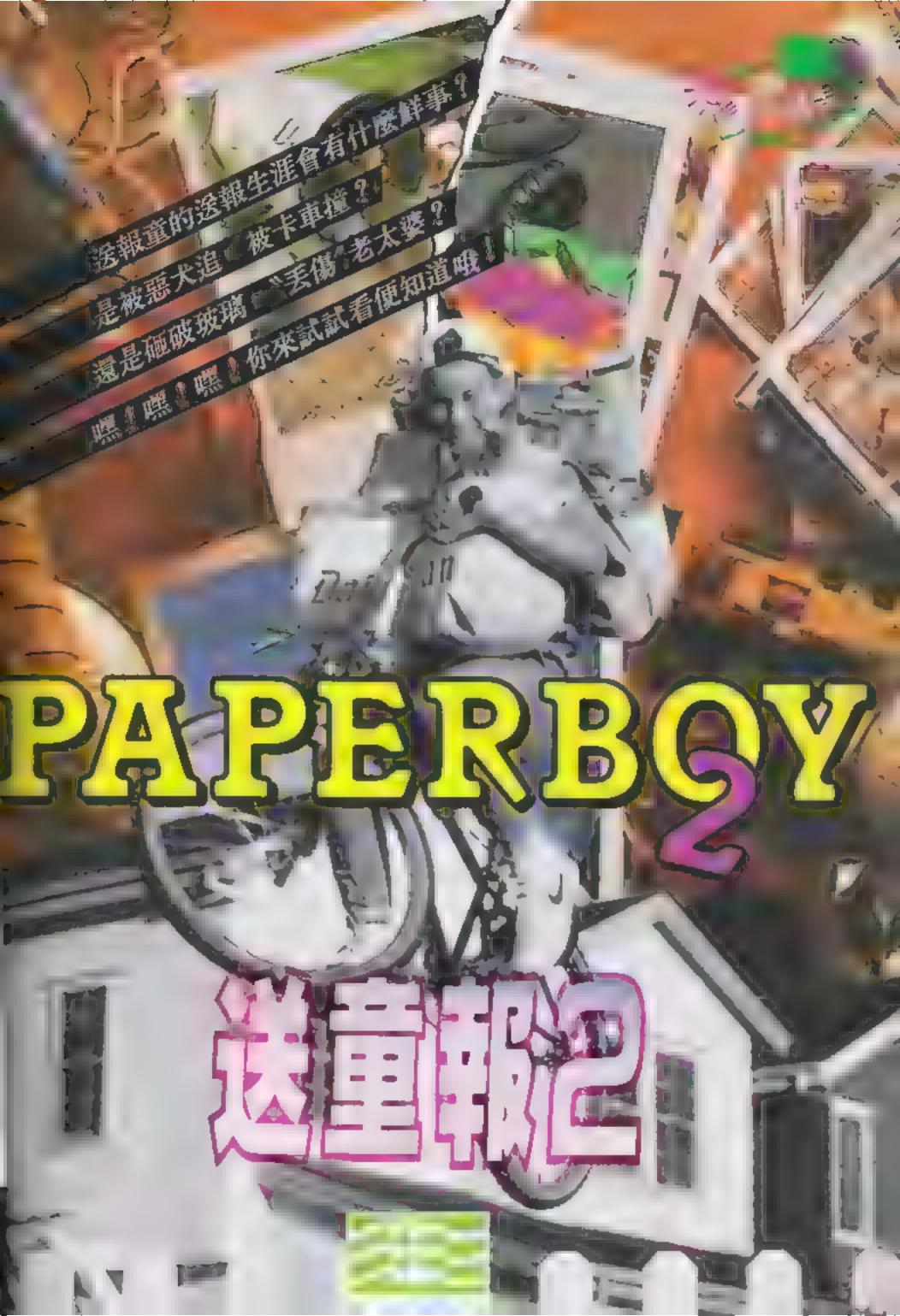
那天,走投無路的我看見了怪腦博士的那則徵人啓事

…我來到了面試現場,一開門就……

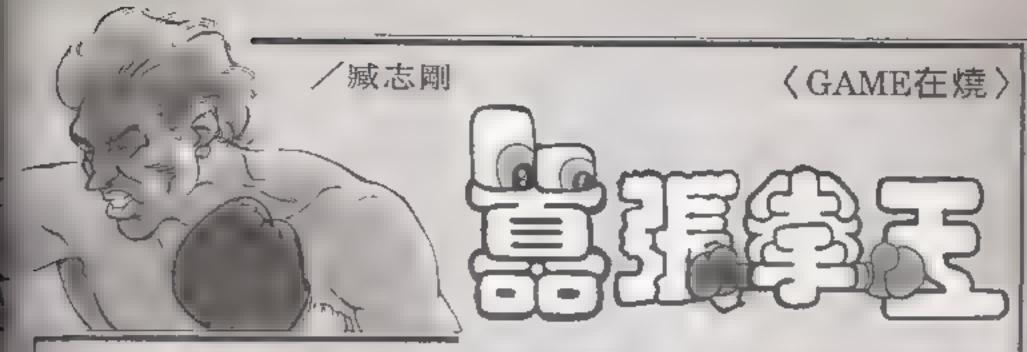
門的後面到底有些什麼?

······天文、地理、拼字、邏輯、語言、數學、電腦······ 包羅萬象,無所不有

快 快 來 嗡







您避犯得" 洛基"系列電影 、中,主角臨上場前的那一幕 吧?將手腕繼上一層又一層的線 带,敢上手套並緊緊的將手套綁 好,翻出場前,藉不忘以單題長 跪的方式低頭祈禱。向內心深處 的神藝作一番祈求,希望能擊敗 對爭獲得勝利。之後,在萬千數 默的吶喊聲中,点小跑步的方式 不停的揮等首雙樂向此賽的場 四四月,接著穿過場地四週的課 司· 式維備開始比賽。大會主 **得人以其特有的商張聲圖。向**很 **歌介紹此書的雙方,然後被判告** 滅兩方選手,此黃過程中所要達 守的规则與合法、非法的攻擊部 **的和方式,接著,比赛两方各自** 回到所屬的一端。在教練最後的 一番耳提面命和打氣後,比響的 **翰警睿起,一場補采可期的害事** 於歐開馬工

上面的一段敘述,相信必是 + 的數學學運動人主師與學 的工學學運動人主師與學 的工學學與此響來得緊發 可以是不上親身學與此響來得緊發 可以是不具有合適的環境來 對無,或是不具有合適的環境來 對無,對是不具有合適的環境來 對數學至"將可滿足您的需要!

在設定好您所喜歡的機控方 或後,您所要進行的各項工作與 真實的比賽,可以說完全相同的 了」首先到健身房(THE GYM) 準,利用"創造塑手" (CREA-TE)的功能,依照您的身材或 理想中優良攀擊手的條件。來創

造一名由您所控制的费手。 接著。我您的選手挑一個看起來 最聪眼的外型,至於是要"酷" 的或"帥"的,那就要聽轉便了 1之後。遊擇"熱身賽" (EXHI-B ITON) 家試試身手,與身實中 的比赛過程和正式比賽幾乎完全 相同。所不問的意。比賽的勝負 不會列入記錄當中:所以,這不 但是個歌樂身手的好地方。他是 侧可以消練各項戰術和熟悉各額 對手的理想場所 1 最後 · 在一切 推備就藉的情況下。您就可以到 " 正式書" (THE MAIN EVEN-T)中。去大脚身手了1別忘了在 此賽開始前的最後訓練哦!利用 " 教撃炎" (SPEED BAG) : '沙疫"(HEAVY BAG) · ") 糟" (SKIPPING) 來對您的出學 速度、體力和精力做一素最後的 **商整、能您的狀況達到最齡峰**| 在挑選對手上,請以較接近自己 目前狀況的爲優先人選。郭自己 的實力得所"長進"時。再考慮 斑其它侵弯的差手來比賽。如果 您想多職解一下您的對手的話, 不妨在正式賽前,先到熱身實中 與他較量一番,如此,不但比賽 的勝負不會列入正式的記錄中。 又可以明白對方的虛實。傅可謂 石內島"也1

比賽當中、遇到對手較弱時 · 不妨來個"大欺小",以緊迫 釘人的方式給他來個術單!遇到 對手非與下阿崇時,只有不停的 移動來尋找攻擊的複會了「出拳

適當的時機與方式,在比賽過程 中是相當重要的!所謂適時的出 铧。 應是在您的體力最佳的時候. 將學很很的答在對手的頭上。 臉上或身體上,而不是無調的浪 費體力做無效的攻擊;最好的出 拳方式,應獎以直樂,勾樂的交 互運用來試探:甚而騙開對手的 防禦。以求在對手的發點應應腳 攻擊。所以,攻擊時,應隨時注 **医書廊下方,選手的機力和整備** 狀態的斷形。盡量在勝力最佳的 状想下出拳。如此才能讓對手受 對較猛烈的攻擊上而抓出新手腕 了上色 外點、時上 直拳 美怎拳槍 他致命的一擊上有一點要提解您 的是,擊倒對手相信是征服參書 **养的腳頭。也是全場戲歌所最樂** 於賴見的,但是,別忘了「遺籠 機會是可遇而不可求的十大多數 的比賽中,想要擊倒對方,都不 是一件容易的事。而比賽的結果 ,往往是由能夠較有效擊中對方 的選手獲勝。所以,要注意每回 台結束後。所屬示的兩方攻守的 各項數據、激量維有效出華百分 比維持優於對手的狀態,如此, 才能獲得最後的勝利!

在四周觀歌的加強擊中,您 不必擔心被對方擊斷鼻標。或被 打得鼻骨臉腫,所要擠心的,只 是在激烈的比賽中,如何以輕巧 的身手躱避對手的攻擊,如何以 切 出對手的弱點,如何將重樂成功 的落在對手的有效攻擊部位及如 何不被壞您的觀點,哈!

打開視窗說遊戲

演我們來看看這皮潮流衝擊 下的戰腦遊戲。關於祝贺環境的 產生, 我們來讀一般硬體市場的 **你官野史。陆脱當年蘋果電腦**(Apple II) 發飾的時候, 藍色豆 人 IBM 將維護它在電腦 界膜 攝不 柯的英名·於是邀集 Microsuft和 **请多想吃大艇的贩佣,一起**來攻 佔 PC 市場。結果。賴果電腦不 做,股下除來,嚴而推出要金塔 **運戰。夢金塔封閉式的系統介**面 ,讓使用者只要用滑點在營幕上 , 點來點去, 就能讓電腦來絕學 工作。遺稱合乎人性化(懶惰) 的設計,使所有對電腦慢有先天 恐懼症的人類,開始勇敢的接受

它,也因此保住墩果公司在 PC 物

市場的半壁江山。從此 Apple 和 IBM。在 PC 市場上開始配爭洗

所以對無裝DOS複合的電腦 玩家而言,能強環境似乎沒什麼 新鮮感。反而會據它的執行 速度有點無法惡受。但對剛 學 PC 的生手來說。親密介 证似乎親醫多了。他們不用 再背 DIR、 Copy的指令,就能 與使用 DOS多年的老鳥並舊齊驅

編譯/葛乃慶

以樂客降低風險的角度來看 • 而對一些新的作業系統 • 把巴 存在的軟體做改良。比較不會面 强血 本興歸的慘劇。遊戲軟體自 然也離不開這 **在經營法則**。所以 目前市而上見到的视而散遊戲。 也將讓玩家多少都有似層相 識的 應號。 Microstoft 擬深明瞭人性中 有娛樂的需求。所以在發行視徵 30 版的時候,就微計丁 Gamo 的 ICON 在视谢介面上。並且除 陸續續推出了三套網節遊戲繁錦 供人玩賞。裡面琳瑯滿包 : 養括 大家熟悉的铁羅斯方獎、水管狂 范曲、打碍境和許多類似明显抗 支的牌戏、簇玩甑鹏的老朋友、 新朋友在接觸觀窗環境的時候。 不會有DOS陰影的恐懼。也讓這 些遊戲史上的經典之作。稱著老 歌新唱的方式,燃起它們短暂生 命裡的第二春。

這三套集錦在遊戲排行物上 持久不駛的聲響。證明視窗遊戲 的潛力。是不容忽視。當然 Microsoft 財大氣料的招牌,也是促

设置套遊戲銷售奇佳的原因。而 對視窗環境的衝擊。 Sierra 卻採 用不同的策略,進入這個被毒好 的市場。首先 Sierra 抬出了的想 空期褪的大颔(颇?)客 草里 、 承弗先生,寫了一樹 Laffer Ufility。這個類似Printshop的應用 程式。裡面五花八門的複雜了有 現果里的備忘錄、標語、 Fux 討 面和剪腳,並且還在資料單準放 了許多的趙雲淵的夢笑話。護鄉 九晚五的辦公族。在爲老闆拼命 的同時,也能開闢不斷大雅的黃 腔來自我消遣。當然。 Sterru 選唱佛播陸陸續續未發行的新游。 **蚁安裝祀窗介面,讓玩家不論在** DOS或是在视窗的環境下,都能 业入 Storre 王國。至於早已出版 的舞遊戲呢?很多機。嗯 Storru 的 玩家,主動畫了許多英麗的ICO. N· 放在 Sierra 的 BBS站上供玩 幫 DOWNLOAD · 至於到底能不 能用,只有玩 BBS的人最清楚了。

因為得疑城市得遊設計廠的 Maxin 公司·短视密的忠實權權 者。 學在祝寶 8.0 板推出後不久 • 就緊急推出模擬地球視衝轉換 **板吹因應市場變化。接下來又乖** 新敬寫棋擬城市和排版地域的觀 密版 • 不只將繪圖改得更加總徵 換上滑風腦動遊戲 > 並加上多 工分時(Mul tifuking)、線上 辅助(Cn-Line Help)、和多重 型窗 (Maltipule Window) 的功 能。看來常用 Boss Key的人有 嗝了,祝谢多工分時的功能,讓 玩家不會失去偷偷玩 Game 的分 砂機會。當然 Moon 選計畫把在 聚金塔上成名的遊戲—Robosport 改成砚窗版。

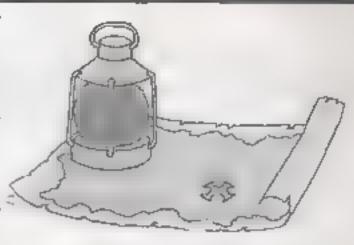
超個類似機器人戰鬥的模擬 遊戲,不只可以讓你一人單挑, 是組隊對打,還可以透過確認 和網路卡,在多台電腦上對決。

遊動類模擬遊戲也不類其它 遊戲專美於前。 Access 的名次亦 斯夫就是最佳的例子。名文亦同 夫親強敬把遊戲放在一個視菌。 記分板放進另一個視菌。指定的 球個做成特寫放在第三個視菌。 機名流上神在哲股單行情的同時 ,也能喻即單個球準。

Interplay 的決戰而準備也要 沒行觀謝嚴。將來和電腦對獎的 時級,不用夢它在那想了學天, 然後下一套奠名其妙的撰步。 結 實施過在思考的時候。你可以 跳出去接條水管,再號回來研究 下一步棋。

說到飛行模集要更換視動版,的確是個頭痛的問題。因為操 測速發和複雜計算。式的飛行概 製遊戲,總不能在於117A升空之 後,跳出使用計算機,再回來然 教學然是無線是一系列精彩的 飛行模擬或是無線見到視察版 了。但是被路太亨和 Civilization 還是有製作視密版的計畫,讓我 們來解候佳音。

再看看Spectrum Holo Byte 打的主意。供证斯方块的第五代 ! 缺級策區斯已產重登場。這是 標榜含有創留介面的遊戲。看來 這個來自蘇聯的老祖宗,歷程了 資本主義的孔萊斯亦歷人獨新。



玩祝商最大的特點,就是它 **具有多功分時的功能。當你為抓** 一個 bug · 撕得快抓狂的時候 · 你可以跳出去放一首極鬆的電腦 約士樂。同時玩一下做錢斯方塊 • 等情納機定之後,再回來職練 抓臭蟲。線上輔助功能讓你放心 地丟掉看都不想對的使用手冊。 一要增鼠取代了上下、左右被雜 的操作鍵。然而,這額休息幾分 體獻能滑遺娛樂的方式,卻讓强 剥挑燈夜戰,建上刷所也要K地 圖RPG迷,變得英雄無用武之地 。衛怪為什麼沒有RPG剔留版的 遊戲發行,這也許是最大原因。 但是,数力關聯 RPG的遊戲廠商 ,卻沒有壞視視面的集響力。

空中英雄長空會戰

特●別●報●導

果你是 位飛行機機空戰迷

女 门 的話・絶對不可以遊 過過 硼幡磨世界 大戦 段的遊戲!

空中英雄長空會

戰是一部橫跨第

次世界大戰、韓戰以

及越戰的空戰懷擬遊戲,整個游 戲的遊點幾乎全都放在空戰總門 上面,因此喜好飛行模擬遊戲的 知常應該可以在此遊戲的精彩 岔 舰影室中得到極大的快遞。

本遊戲橫跨 大戦役・提供了 十七種不同時期 的各式其名戰機。 包括第二次进程人戰 時期的P 4"、P 51、B 17、We 16.3 - Me 1 0 Me 16 / Me 262 、FY-11/ : 韓戰中出現的戰機F-

86 . 8 25 . Yak 9 . W u

15以及越戰

美製野馬式 戰鬥機、FW 190納粹德軍 裁門後、F 86 英製單刀式戰 門機用

> -15 後 製 柴 把式栽門筷 ~ F 4 美製

幽室式戰門機以及第:

G-21 依製魚床式裝門機。各機廳 在 操控物性在遊戲中都 忠實的人 現・當作解較過遊戲中所提供的 各式上方戰機後、相個作將會強 烈的體驗到各飛機不同的特色。

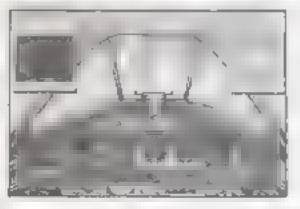
/ Charles Angel

B 52 - N 6 . 7 - N 2. W 各式戰鬥及轟炸機種。 作可以做缺的機械計有例》

● P-51 野馬式戰鬥機



.次世界大戰時期英軍最著 名的戰鬥機機壓。疑當時航速最 快,爬昇力最强的螺旋桨戰鬥機 ,其操纯性能也非常的好,迥奪 性顏佳,是非常靈活的機型。



FT 150 遏納粹德亚對抗美 關空中攻擊的主力機種,機工配 備有四公監機炮,可以對美軍的 空中等學造成樣質嚴重的傷害。

● FW 190 納粹戰鬥機 ● F-86 軍刀式噴射戰鬥機



军刀式飛機與俄製米格15颗 門機能能差不多,只是觸航力転 A 重己・但若想要以此機型打贏 韓戰時期的米格形就得至靠駕戰 員的技術了。

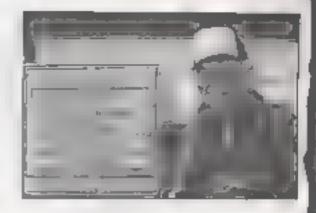
而且每一台飛機的儀表板配置都不一樣,全是专提與實飛機儀表 一樣,全是专提與實飛機儀表 一般計的。各飛機的外觀原及 外部影戲是以幾何處配圖形類 各式飛機是以幾何處配對地模 等。但是其實感卻此其他模擬 生態的一樣。 一個片中清楚見到),飛機外體 量都適切的輔以迷彩塗裝,讓你 在生死一線的空中戰爭裡不忘拉 為一下。

本遊戲另一個特色就是提供 了關係實用的敵機觀點視密,只



要在辦定敵機後,敵機的一切動 等就完全掌握在你登幕上的小碗 實中了,此時將會看到敵機的飢 每、速度以及屬度等各種資料。 另外擊中敵機使其受創、超火、 要機的情形也會在嚴鄰視窗上即 一口來。如果你不想使用敵機觀 點輔助視窩,遊戲在搜尋歌機上 另外也有另 個质為當心、方便 的設計,即以一個 X 型的遊標來 類示敵機的方位,而不須操控各 個觀點功能發來搜尋敵從,此功 能對於常在空中打轉找不善數機 的新手想必特別有用。同時在遊 戲中,集務將單也會觀時以小稅 窗方式出現。為你做確實的飛行 指導及建議。





學戰機抵擋十五聚戰機試試智 一夫當關其夫獎敵的滋味。

遊戲中設計了極為精細的錄影帶區離功能,除提供各種角度的觀察點外,也相對的提供了立體方盒的戰論觀察功能,可讓你以加立體的觀點觀察戰鬥的邀行。遊戲進行時可以隨時可以隨時可以發發性回顧,並且自動為你能錄最後接分雖的戰況,以供隨時檢討改進之用。

●MIG 15 柴把式戰鬥機



米格15条花式軟門機在賴戰 時期在爬昇力以及火力上都此當 時的對手F-86單刀機來得傷務, 配備有兩門二十三公監以及一門 三十公監機炮具有極强的破壞力 。其連轉性以及速度在當時算來 是非常優秀的。

●F-4 幽靈式戰鬥機



曲度式戰鬥為是美華在越戰時期的主力機種,其堅强的戰鬥 能力,以及機上的精密需達使美 軍在越南戰場上的稀落任務報往 不利。

●MIG 21 魚床式戰鬥機



XIC 21以其特殊的三角翼选型使其在速度及機翼負荷上取得良好的平衡,造些優異的性能使得它在越戰中佔盡了便宜。雖然它也配備有飛彈,但因其需達的精確性不佳,所以無彈的命中率並不高。

電腦遊戲精品回顧

無聲的作戰一現代潛艇遊戲回顧

· 通今天計園提供申報想大家一定知 · 通今天計園提供服卓建快介紹注 次的全角。 1888 收擊海峡(以下 衛傳 888)和紅色原專△

當苦力!?)、遙控魚雷打"水雜";升濟學舞看看歐藍中强受 側,船員紛紛跳海樂船(太齊設 了)的精采畫面,哇!令人大呼 過瘾。

音效更是誇强, 從各式船艦 發出的噪音(可從聲納分析儀中 **彫到了、瘦射魚雷、飛彈的巨大** 水歷 整 * 劉 敏 鑑 的 嫌 作 聲 * 全 是 roul wound 錄下來的聲音(頻度 沒有改變液變時的船殼膨脹層) 配上開頭數人的主題音樂。但 是把作戰時的擊張氣氣排孔将漸 高素致。除此以外, 更创先例的 提供Modern對戰功能。在當時繼 然有Moders的人不多了但此事仍 引起智慧之打败只有歌略遊戲才 能用 Modern的"神話"。遊戲中 提供十個任務。其中筆者認為最 紧握刺激的。就是"地中海黄麻 * 由於雙方的實力稍當,稍一 不慎、就有可能舞身海底、尤其 是用 Modern 對打的時候:軟暗我 亦畸。在《房無知的情况下》要 邀到割方的"小思巴"可不是作 容易的事。我就曾和朋友對戰元 個小時、遺也故著對方一個錯誤 的左轉向李德偉獲勝。

●数作數最需要的耐心和細心 * 在 888 中更是如此。一次完美的擊沉紀錄;往往是長時間的等接受冷靜的思考換來的。

隱密性是帶擬作歌的最大節碼, 688 在此點上蒂是不少,像 4起潛學跨被對方值是對的機會 大增:濫用主動聲納的下場是引 來一大堆魚雷和深水炸彈:使用 個連(FLANK)或倒來(_RE- VERSE 〉作快速增減速時,會 造成為凹(CAVITAIION),產 生大量噪音;高速時急轉彎會形 成一瞬間奠定,造成擾流,豬以 吸引魚雷;選有變溫層對擊波條 專的影響(註一)。正因偽每處 的狀況多,玩起來格外的刺激, 和對的,你必須付出加倍的注意 才能周至的考慮各種情況。

到了。在 688 中。 Los Angcler 級的資紙運裝有"輸幣影線 系統"。能把你簡勵的海底地形 輸幣打到顯示幕上。確你避免擴 上總底。在海灣航行時最惠好用 · 是一個相談新術的"發明"——

拉拉教士的辦了一堆優點, 我們來特實它的缺點。哲先。權 然實稱支援 AD-LIB ,但從與倒 尼以有片頭有 AD-LIB 方樂,其 但 學 即於於一發裝、相同的情 形也發生在同一時期的遊戲上) 。然後!雖上的一切事務得自己 全部承檢,雖然支援 Mouse ,但 在各部門明跳來跳去,爭指抽筋。 不算,桌面都被磨光了一大塊。

再來,電腦笨了點,看到角 而來閃都不閃身百秒百中(除非 係對故障)。而且被人追擊你的 戰術,固定只有一種一個刺激流 《不過Modern對戰功能爛補了遊 個缺點。最後,武器並不真實 目極類太少,像角型性能好得離 發(我曾看過 Mark-48 以71節 超高速。追擊敵艦),拖曳武整 納藥經一轉就 Lost。沒有戰斧飛 乘(TASM)和東賴炮等、是最 大敗策多當祭瑕不掩瑜等。688 攻 學相經仍是經典級的作品。

在遊戲中。你是一位美國帶 一個長(奇怪,為什麼從沒見游 「們扮演"聲納手"或"能手" 類的遊戲),滿腔質園熟號在 「學中終於有表現的機會。報告 「聯海軍更是你的學想。廢話少 ,讓我們趕快來看看它的優級

 你的命)。

對聲納的性能發揮得無話可 說,不論冰山、投灣、變溫層、 本身引擎的噪音,被至岸中生物 ,都會影響聲納假測的品質。

武器種類繁多。各有各的用 途和優級點,如我方寶有 Mark 48型魚雷、 UMG 魚叉彈飛、T ASM戰革飛彈、海矛飛彈及朝針 飛彈 (反潛機的剋星 » 由希得發 射),敢人的构塑弹、皮谱火箭 SS-N 15 反廣飛彈等,最棒的 蓬蓬敞我雙方的餐納直逐戰:當 你以解音航行、睁大眼睛注意的 示籍上任何能權的羰铢。姿勢。 左舷出現に枚魚雷・一個巻轉費 地入變溫樹, 資熱發現對方就在 你後面……。然如此動情况實見 不鲜。 没有看著代表后握的小點 一個個消失,那種快感不愿其他 **衷概能給你的。**

唤呀!我又忘了介绍一侧十

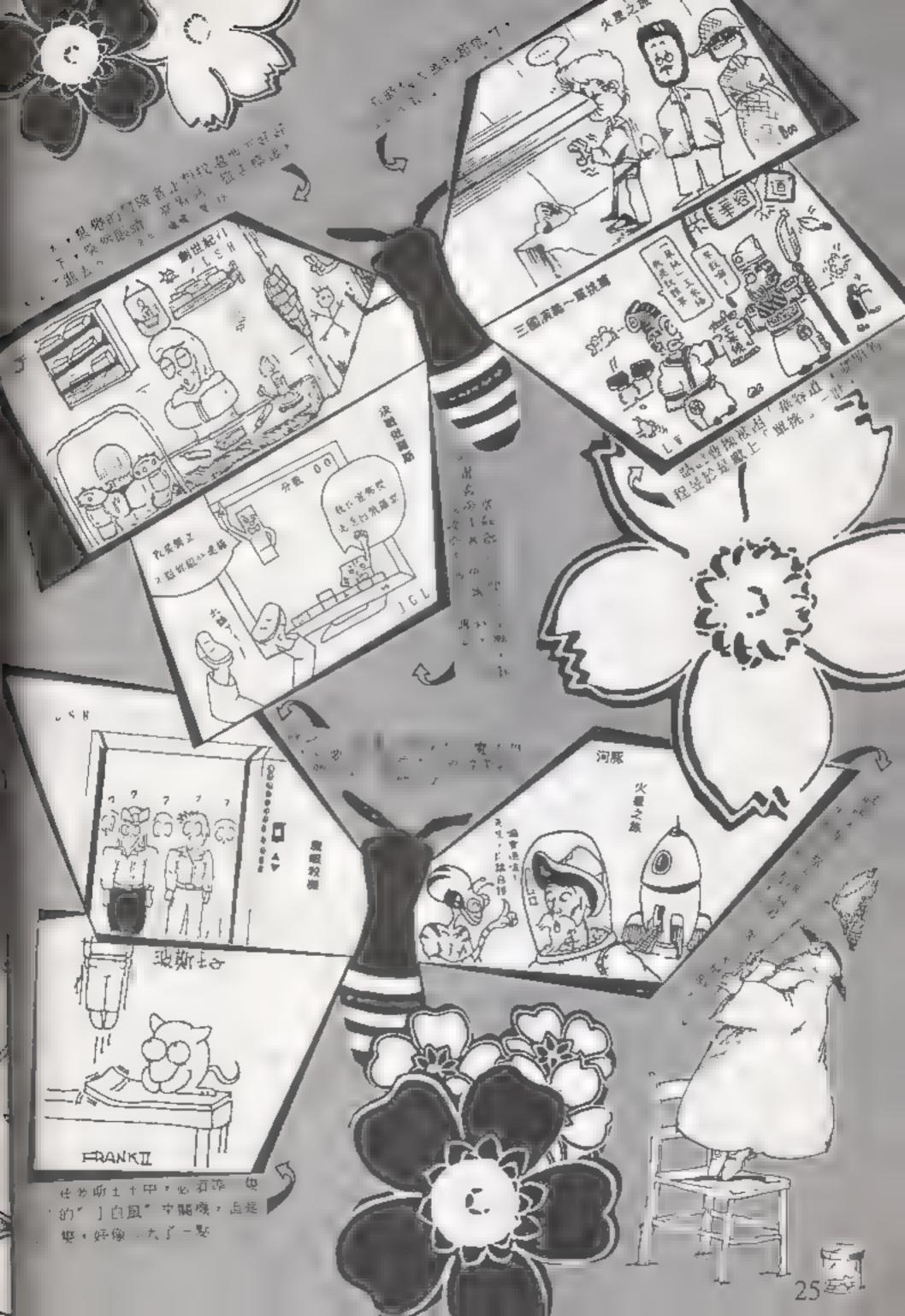
分特別的功能 Review回顧。你可以從頭觀看整場戰役的過程, 好好反省得與失。是個相當不能 的 idea,只是太簡頤、不過只能 從頭看到尾、沒有像紅馬士的錄 故影機的功能,甚是可惜。

要提紅色風暴的毛病,查面是它的發命傷。 320 × 200 16色的發命傷。 320 × 200 16色的遊佈上報範的放著一些數字及機何解形,實在是"爛斃了",而且沒有提供Modem對打的功能。除此二點外,紅色風暴節掛上是一個無懈可擊的遊戲。不确從模塊的觀點對,不玩可慘啊!

權觀 698 攻擊潛艇和紅色風 恭, 前是十分出色的脊髓模擬遊戲, 走筆至此, 心中感慨幽然而 生,他們能,爲什麼我們不能? 希望有志人士避快投入這片仍然 竟然的劇地,讓真正屬於中國人 的模擬遊戲平日觀生。







明書第一書

軟體世界香港公司繼新家了

由於香港地區玩家的支持與愛護,分軟體世界香港公司在短短的 华內, 業務急速擴展,使得原先辦公之寫字樓不數使用。所奉軟體世界台灣總公司鑑 於香港玩家對我們的支持及對乎價原版軟體的維護,故办之序資在香港找到 處鎮正屬於自己的地方擴大爲所有玩家提供最佳的服務。

我們希望在這新的地方、新的一年,展開我們新的服務,開創我們新的紀 行,並祝所有軟體世界受護者——新存愉快 萬事知意!

軟體世界(香港)服務中心為所有玩家提供 資訊交流及維修服務

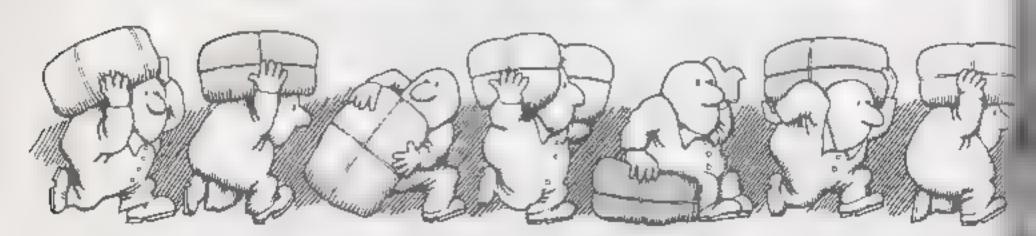
通訊地址:香港九龍深水埗郵政局88217號信箱

?詢問問題:

- ◎以信件方式寄到香港九麗深水埗郵政局 88217 號信箱。
- ◎必須附上足額郵票(至少08元),否則級不受理。

△ 磁片寄回維修:

- ◎必須附回郵十元(港幣紙鈔)・
- ◎務必附上真實姓名,否則無法以掛號寄回。
- ◎請自行用硬盒包裝妥當,倘若郵寄損毀,無法維修,概不負責。



遨遊蒼穹一 FALCON 3.0°

去年九月中 SPECTRUM HOL 在 OBYTE 公司正式宣佈FALCON 3 0 將於年底之前推出。這個曾 母過獎的遊戲將便與實的空戰情 景在PC上表講無遺。

直個遊戲不管在3D立體能面 ·地形地物的精確度及戰鬥場面 的架構都有相當高的評價。此外 始戰機的雙實造形及支援 MODEN 的功能也都使得 FALCOX 3 0 建 整勝過其他的空戰模擬遊戲。

SPECTRIN IIDLOBITE的追溯 作品在JD遊面上的處理俗受顧梅 ,因為這些遊面是根據與實的地 過光與廣差地顧見出來。SPECT-P.M. LOBYTE公司表示,遊應沒 作的模式發售經受美國軍方應用 在我行員的模擬器上,而任務的 包含的空間也此以前大出很多。 根據這家公司透露遊戲裡所責名 的面積。他們於當域和科威特、 巴拿馬及以色列也都有不同的數 門內容。

的任務就可能會輕鬆一點。所以 ,在這個遊戲裡很本校不到兩個 內容完全相同的任務。而玩者即 使每次有選擇相同的任務。其內 在1 符。 本4 校 是就是(4) COV 3 0 的獨特魅力。

肝翻的腳時任務。也就是標 為5)擊遊戲 (分)(於,有 完全無法轉立策略性編輯功能。 也就是一升空就有許多無數的歌 機來【你。而你的分數則依擊落 的架數來評定。

在訓神任務方面·酸亞戰也 提供自由編輯功能。以使讓玩者 練問各樣不同的戰備。例如,能 級「一件」,四個一人一一般 方的機構。但是執行任務時可能 會有許多如G-29來機數。玩術可 以自由於定學就點或增加戰機數 性。不斷地測試多種不同的攻擊 方法。避壞的不斷練習,將促使 稅甚率避要悉的戰德遵用。

在以往的空戰極緩中,支援 MODEX 的遊戲相當少,那便有的 語。其限制也非常多。但是在F ALCOX 30種。則突裝了以往的 歡頭。玩者不但可以扮頭排互敵 暫的稱方。亦可以攤手合作。共 同執行任務。另外。該公司打算 於明年推出的AVEXGER A10。也 可以和 FALCOX 30相容。無玩 哲分別釋號 F16 和 A10 比兩作戰 。

如果您認為以往的空戰模擬 內敵方太弱而無法滿足你的感望 ,你會被【得很慘。敵方不但確 有各式的防空武力如 SAX 、 AAA

編譯/廖國榮

和柯射型飛彈,而其空中武力也 很嚇人,總計有用VD攻擊直昇機 、M.G-21、23、27、29和2]象號 機等,這些命血殺手將無時無別 在暗地響偷偷地繳定你。

此外該遊戲的特殊 360 度腳 角視野功能也有助於磁門的戰術 選用。基本上,當一架敵機企綱 選定玩者的時候,玩者通常比較 急於劣勢,因緣一般的機變遊戲 只能见換酒極觀點-一前、後、 至、有。而 FALCOX 30 距針對 直側側,將以前的缺點啟出調 來,其視野充量強騰了機等的是 圈,便得敵機無所過形。

如果您的實際證的裝 EMS, 那麼,你將可享受到 V(R 錄射重 場面,這一種可從多的度來觀 發飛行紀錄的功能稱為「職術檢 討系統」 (TACTS · TACTICAL AIRCREW COVBAT TRAINING S YSTEX) 。 遺項裝置將可錄下錄 一架飛機的動作,包括每一點射 出的飛彈、飛機的路徑及讚擊落 手呵 吳飛機

雖然 FALCOX 3 0 有遺變多特殊功能,但是它對硬體的要求並不嚴苛,只要具備 IBN AT以上。 VGA 或 EGA 顯示器就可以了,至於音效則支授PS/1、 ADLIB、 NBLASTER 及ROLAND。玩者不但可享受到真實的音質,也可認到其語音(需佛聲斯卡)。以如此「簡陋」的配備就可以欣賞到一流的影像聲光效果,你說「值面緊煙?

警察故事作者訪談

編譯/鳥人

事 情發生在那天晚上 - 一一個 開着偷來的車子的像伙,我 試者攜下他。但沒有辦法。只好 死命追逐者,這像伙竟然在市區 中以時速將近90公里速度奔驰!

我們点相關人,我也,多數, 一致巴不太配將當時的情報了, 只能與做朝賦市後方跑去。就美 聽到一聲檢響。他企圖開輸打開 另一部車子的車鎖,結果後又 ,他跳上車頂逃跑了。過一等 等條件們到達時,發現車, 方有大量的血跡 期時才報查 他被我開槍射中。

過些時候,在一次的追捕犯

人通程中,他大約是23歲左右的 小伙子。這小子在等候轉送到別 的監獄時,他告訴另一名犯人, 他有一個股选的計畫,在1番的 過程中他就可以找到機會獨走。 結果在我還沒出庭作職時,他逃 走了!那就了管孜士斯裡,每上 一定便等有 ,

A 《情容聚了地的》是可" 中心气气强"。《和·其中 中心气气强"。《和·其中

· 新育办 /

A PART - FE

IN PERAE

以后已於甲基等性為便 也事物·數因為如此我惹 了 些麻煩事。

- Q:我們知道你在進入警察工作之前,會做過其它的行業,那和你當警察時是否 有何關聯呢?
- A : 過去我是光學懷器應,於 7 年前加入加利森尼亞公 格達地原。以前我有許多 不同的工作經驗,如貿易

方面等等。那時我正是光 學儀器耐人時,偶然的一 次機會我碰見了一位正要 **去加利福尼亚公路巡邏学 吨就讀的朋友。然後我們** 談了很久,知道他是如此 署迷於當警察,以致於我 也必與趣了。我決定了」 我要的就是那種生活方式 在學院課我的年紀算是 最老的,在那裡很有趣。 但也很苦。尤其是那最初 的七個星期,簡直像地微 學,不過我還是渡過了 加利福尼亚公路巡邏举 竹執行制度是世界上數 **原**物 中

□ 當你離開時 · Ken, Wil.ittna 間你是否可把這經驗 溶入避戲的腳本 · 它是否 質的有幫助呢?

- A: 我想如果努力保持忙碌, 投入工作那将是對遊戲最 大的幫助。那時我所能做 的就是靜下來思考並且付 諸行動,它與的對我在目 前工作上幫助變大的。
- Q:你是否認爲在遊戲中的現 代警察能以一個正義者的 身份維持社會所給予的工 作嗎?

A:我想是的。在一個有限制

的方式之下,遊戲過程中 你必須循著嚴格的警察程 序完成遊戲。我盡量使它 做得最好,讓它更真實。 或許我的記憶中的事沒有 辦法完全表現在遊戲歌中, 當然現在的每 個遊戲都 遊量價值化了。

- Q、警察故事是熱門的一系列 遊戲,甚至警察間仁們也 是非常喜歡,是否它真的 如此要歡迎?
- A : 嗯!看來故事是第一個種 異真實性的遊戲。在那時 模幾乎每一個遊戲都是一 物幻想的遊戲。我想放體 在遊戲裡的確實性和真實 性的確做得很成功。
- Q: 幾年前。你花了一些時間 做出像學祭故事這樣令人 類訝的遊戲。而是什麼因 案使得你再度創作像 Icaman 這樣子的遊戲呢?
- A 稅做譽縣故事系列的遊戲 ·那是因我有執行法律任 務的經驗,所以創作起來 比較得心應手。我想我只 是娶使自己再創造出一些 完全不問的東西出來吧!
- Q:哪十我們如果往回看的話 ·你是否有得到什麼經驗 ?
- Q:我們曾經對過學察故事3 的一些畫面,它的藝術層 次比前二集有不同樣的感 優,是不是呢?

- Q , 說到與實性, 有 些學家 故事 3 的評語——說到它 是很異實的, 在 些遊戲 當中或許有 些發忍。你 養得這樣子說對嗎?
- A: 疑忍?我想在遊戲中可能 有些疑忍。但那正可指出 現實的社會中也有過之而 無不及。這些異實的事件 即使你不順去想它。我們 的外在世界上它遭是照常

- Q: Jim Walls 已和警察从事系列遊戲齊名了,接下來有什麼創作計劃呢?
- A: 我試著保留一貫的風格, 讓是保故事 3 能夠延伸出 另一個學係故事 4 ,事實 上我已著手進行了「至於 其它的事就看到時的應變 了,我可能會提出某些計 便服 (大笑!)

Q:例如:lcomman 2 哪?

A:哦!那是一個未知數丁!







攻略小秘技 PART II

死在王子的食下了。依 我的作法、胖子只不避 是在用干了四分時,多 五拉我你一能了,隔不 是其去布面;

** 打败界人類第一 老事士的方法

碳解於名徵十時關於力

2 不斷先移 [7]雖作防禦 的發稿,在主子的挑 返之下, 該名衛十會 對不住性子出手。道 時講題就家看推開報

/ T.Y.S.

光石水的 刻。迅速 的连接 SH.FT 键。使 出「獨孤九創」。

3 如果各位玩家真的和 筆者 模革,使出的 劍相至被終名衛士器 了回來,先不要氣般 看看至子的腳下。 在王子使出「聊孤力 侧。的那一刻,即便 未刺中敵人。被南北 **福下來,主子志司前** 踏了 小歩き (相對 地做人想是超了 小 步。)如此幾回今下 來。即便投作刺死衛 すり他也會被置至後 而的新华·肇借遭薦 創穿巾听师。

造物品修改法補遺。

在下,敵人,小弟 省一致看了32期的雜誌 後,發現了 個地方遺 衛了,什麼地方遺漏了 呢!現在歸各位先生、 小姐看3.期雜誌第.04 頁告物餘生物品修改法 的第一行「或因為彈藥 短缺才可使用」、但是 本人卻忘了寫出了彈的 修改(指這把檢的子彈 數量)、我們以紙一47

為例: 0B 00 00 00 00 00 00 00 00 00 第 個 00 05 子 7 数量,可收FF 255 登,進入遊戲後,這把 位可能故障 (在戰鬥中或非戰鬥時),用故障

/鑽洞機

排除指令即可。另外, 在射歌時用點放,切記



F-117A

隱形戰鬥機修改篇

/Huang Yu Ha

去 先進入 ROSTER FIL F117的儲存槽,這準 目 是記錄飛行員所有的資料,每個飛行員佔 80byte,如關第一位飛行員由第0002開始至00 81,第二位由0082至0161,其它以此類推。

/Alfred Wu

在一次偶然的奇遇中,我學會一句凍結散 人的咒語,不僅使用次數不限,不能生命點數,一次能凍結全部做人,而且誰都能使用。你 包學嗎?讓我告訴你,這句咒語是一一存檔!

方法:當隊伍受到攻擊時,圖形指令這單會自行出現,這時,按①鍵拉下功能選單,再 按囚鍵儲存進度,再按回鍵跳出遊戲。

在 Das 下重新進入遊戲, 戰入剛才存的進 度。你會發現剛才攻擊你的敵人全部靜止不動 , 超快從他們身旁繞過去就是了。

使用這個方法時要注意兩件事:

- (一)由於廣戒少年的戰鬥大學地點固定 ,所以使用後,「最好」不要再回來,否則你 可能育被兩倍的敵人攻擊(我就有一次被十二 隻半獸人追殺)。
- (二)有些敵人不能用這個方法(比方守在巴克南路上的Nazgol)。除非你想普當被兩三隻戒甕追殺的滋味。4.4.4.

位址	意義	修改值			
\$0.34	Mis with	01 1st f			
		G2 Cupt			
		03 Ma			
		4 + Ca			
		U5 (a			
		16 R 21:0			
\$035 \$155	各种推 等	A. 1 W 3 F			
\$040 \$042					
3044 \$046					
3t p6 \$05	任務 未搬	45 1 nd F7 03			
\$0n0	· 職 朱剛 。物 (2) (4)	00 9 Pp			
		01 105 -			
		02年上			



修改篇

/張復盛

香,我就買了一無回來玩。但是,有時候遊 我中會遇到一些戰力或智力較高的將軍,或者 是軍隊裡有戰力或智力較低的將軍,或者 是軍隊裡有戰力或智力較低的將軍,所以常常 吃到收職:於是本人請出了PC-TOULS出來修改 ,你想知道如何條故嗎?關環!那就請你繼續 看下去:

- (一) 找出 DAT CMP 的檔案。
- (二)用 FIND 的指令找出所要將軍的戰力 和智力。
- ()找到之後。當然是修改你所想要的數 目字。

注意:戰力在前,智力在後,而且輸入時 · 要以16進位的數自輸入,最大值是 FF (25 5)。

例如:司馬勒戰力 180 、符力 250 ,修改 時要輸入 B4 FA ,然後就可以找到司馬鄉的 戰力和智力再把它改成 00 00 · 然後你就會發 現有一個大白痴(司馬媽)正在和你作戰。

以上是本人所提供的方法,但是,我希望 各位玩家能不修改,整量不要修改,以発失去 本遊戲的趣味。

/Chiou

▶讓 Lord British 成為特別隊員◀

人 規期的軟體世界中,有 人談到利用袋子裝入し ord British的方法,除了 本起袋子被認定與偷職行為 之外,Lord British也是 太過於滑稽,一不注意可文 溜回言學去也。使我不得不 祭出法實PC Tools,恭請し ord British 屈就探除隊伍 ,一防 Britannia 大地民情 民職。

修改SAVEDATA子目錄程 的 OBJLIST 檔案:

- (1) NF Sector 0 · \$
 271 ~ 273 改成和 Sector 0
 · \$ 259 ~ 261 一樓 •
- (2) 將 7 : 496 改稱加入 Lord British 之後的除 員人數。如原來已經有 4 名 除員。則 7 : 496 改為 05。 (註: 7代表 sector · 496 代表位址)
- (3) 將4: 005 改寫C0
- (4) 從 7: 480 起記錄 丁探險隊員的「人物驅號」,創世紀VI的世界裡一共 有 187 個人物,詳細的人物 編號表請參考附錄。 7: 48 0 代表第一名隊員的編號, 通常是01。表示第一名錄員 是Avatar。 7: 481 爲02。 02代表 Dupre。所以如果1ord British 加入成為第 5

個線員·則將7:484改為

- - (6) 將9: 246 改稱06

12明:

- (1) 表示 Britannia 世界 187 名人物的座標(位置)。從 0: 259 起每一名人物佔 3 個位址。(註 1)
- (2) 表示探檢隊伍人數 • 佔一位址,最大可到OF。 但若要操作方便則不要超過 O9。
- (3)表示人物的狀態。 從4:001起每一人一個位 址。如CO表示「除員」。DO 或70表示「死亡」。OO表示 「正常」。
- (4) 表示隊員之人物組 號 · 須以16進位表示。
 - (5) 表示解員的名字。
- (6) 表示隊員的戰備位置。02表示 COMMAND 。03表示 FRONT。餘類推到07止。非隊員貸08。

以上修改的方法同樣可 以加入 187 名人物中任何一 位。若以表示新隊員之人物 維號,其表示新隊伍之人數 ,則可以下列通式表示:

- (1) 位置-0:N×3 +256或1:(N-86)× 3+2(d.splace ment)的 値介於0和511之間)起3 個位址改爲和0:259~26 1相間。
- (2) 將7: 496 故縣 M
 - (3) 將 4: N 改 縣 CO。
- (4) 将7: 14 + 479 改
- (5) 將新隊員之名字寫 入以7:(N-1)×14+ 256 起之位址中。
- (6) 將9:N+241改 為04。

187 名人物之屬性位址 可以表示爲:

- (a) STR 4: N + 25 6 (修改会等值2E) a
- (b) DEX 5 : № (2E)
- (c) INT 5: N + 25 6 (2E) •
- (d) LEVEL 7: N+497 或8: N-15(08)。
- (e) EXP 6:N× 2 起 2 位址 (00 19)。
 - (f) HEAL 7: N (EO

. 13 5 F. Lu

(g) MAGIC 9: N + 497 或210: N · 15 (

(h) 風向 13: 506 北風00東北風01 · 順時 * *滑至西北風07 ·

(1) 時間 13:499~500。

若不慎將重要人物 (如Draxiausom)撃戦則 他之復活・也無法完成攻略・下述的方法可 * 損活。

(1) 位置。同上所述。

君

- (2) 狀態-4: X 改爲00。
- (3) 人物外形-2: X×2起每人2位址。
- -- 個為裝扮 (職業),第二個爲豪態 (向剛或

向化》,必须將死亡的裝扮(躺著》,改 爲正常的裝扮。大魔怪改為 60、小魔 怪 68 10、馬 AE 11、魔法師 7A 25、其 餘職業各有代號,可以 80 25代替之。若 改爲 99 20代表職業爲國王,則該人物具 金剛不壞之身。(可稱爲創世紀VI之無敵 級吧!)

(4) HEAL-將00改爲EO,位址間上所述。

註1:在下午4:00至7:00點之間
 四而 Lord British 之位置不在宫径(
 33 71 06)。而在 00 00 05之處。此
 時無法立刻條改。只好等Lord回宫再行修改。

附録:人物編號表

塞算法捣模。早標如上碟可在標。再將其換算於16世位。例 Leadon # 爲110+3 113。

	1	2	3	-4	5	€.	7	4	•	TE
]			Britain	Britain	Britain	Ar lash	Brita ti	Britain
	American	Dupre	Shanno	1 10	Lord	Visitel	Confirm	Tholden	Cherry	Chuckies
11	Brittin	Britain	Britain	Britain	Britain	Betain	Britain	Bruen	British	Britain
	Kennoth	Nan	Louna	Matt	day	Covennech	Perton	Mas	Lateena	P Mor
26	Brito n	British	British	Britain	Brunin	Britain	Britan	British	Britain	Louin
	Daves	Eleam	Hulos	Venue	Cuiten	Teherros	H ilbur	Am	Long	Tem
et.	letters .	Britain	Lyenoum	Lyeneum	I yeacum	Lycaevm	1 усвешт	Moon	Moon	Moon
	Kyryn	Maldrie	Marcell	Physiana	I phemeride	Year	Dargoth	Rub	Aganar	Mantet
41	Moon	Moon	Jacasma	Jhelom	Jhelom	Jhrlom	Jherom	Theorp	Jheom	Jhelom
	Penumbra	Dervilla	7e-4n	Vottoaar	Stacheum	van Krouen	Hel imps	Lossandra	Culham	Jerris.
all	Jhe.om	Jholom	Jhelom	Yrw	tew	Yew	yew	Yew	Yew	Yew
	Arvin	Marin	Peer	Ren	Lenard	Undrea	Cooms	Vicidentes	Ceno a	Baska
-	Yow	Yow	Minue	Mimor	M noc	Minue	Minoc	Manoe	Minoc	Miroc
	Proteorm	Arana	fuhr ia	Segtanor	Tara	Covenne	Jones	Malight	4000	Dale
70	Manne	Minoc	M noc	M noc	Trusic	Тппис	Trainer	Transc	Trinaic	Trons c
	Jemes	Trebor	Tros	Dar -	Sand	What aber	Lanzence	Harmid	Brandon	Immanyette
N.E.	Tennie	Skare	Skura	Skara	Skara	Skara	Skaro	Skara	Skora	Skarn
	T ducha	Trene in	Crateon	Selvan	Maria	ten	DeZana	Herence	Marner	Frehier
н	Skara	New	New	N, w	New	*Yew	New	\cw	Phws	Pawa
	Quenton	Алгаац	William	Conor	Charlotte	Dunbar	Kartrina	Aurendir	Patrick	Thindte
100	Pawa	Paws	Paws	Powe	Paws	Pawa	Pawa	Pews	Paws	Powe
	M nude	Mariona	476c h	(47500	Diena	Mende h	Hendle	che mon	Timenh	Drym
310	Buch	Bucc	Bucc	Buce	Bucc	Buce	Buce	Bucc	Bucc	Bare
	Pas	E and	Lendon	Legana	Budi	Homer	Johann	Sitem to	Petroph	Enrik
120	Bacc	Com	Cove	Cove	(000	Cove	Cove	Core	Sutek	Sutek
	Fentresa	Patient	Patient	Gentau	Patient	Suska	Ahrmannd		Surek	PMPY
1 11	Black horn	Empa h	Britain	Britain	Britain	Britain	Britain	Tripaic	Tricuic	Trinsie
. 16	Gorn	Smith	Zoltan	Karina	Dog	Taynuk	Blaine	Arturat	Andreas	Wanda
14	Ani Mourt	Daggerlaic	S/onegate	Stonegate	Stonegate	Empath	Empath	Empath	Empoth	Empath
	Sur Vrant	Bano	Fapa	Vama	Myles	Gien	Stžama	Stephanie	Faren	Leke
1 16	Empeth	Surport	berpent	Serpent	Serpent	Serpent	Serpent	Serpent	Serpent	Serpent
1)(Eckhan	Gherick	Shuhin	Amanda	c aradna	Morchella	DeHugh	Loubet	Koranade	Simon
111	Surpont	Surpont	Britan	Hythoth	Gargoyle	Gargoyle	Gargoyle	Gargoyle	Gargoyle	Gorgoyle
***	Texas	Seggallion	faoak	Beh Leh	Batesh	Caretaker	Distantion	Vavaiting	1 atkadesh	Lensmaker
170	Gargoyle	Gargoyas	Gargovie	Gargoyle	Gargoyle	Gargoyle	Gargovie	Empath	Empath	Pawa
126	Strake ch	Scrafter	Healer	Weapon	Maker	Vash	Kall	Viole.	Stennach	Mandrake
190	Yew	Sewer	Hyth oth	Sower	Shame	Serpent	Britain			- THE COURT
141	Sinjen	Phoenix	Joha	Daros	17ha ra	Sentra	Lande			
						34.011				



鐵路大亨一吸血大亨

/Chiou

盤大亨是一個十分令人實達的策略性電影 鍵、遊戲,各方評價甚高,我也不更實趣 經 我數天潛心經營,終於名揚四極,成就一方儀 路商業。

在 100 %難度的遊戲等級中,營運狀况即 使勉强保持領先,但是要全部購供其他三家鐵 路公司則根困難。例如: Robert Stephenson 便是一個很難纏的對手。所以,除了營運之外 ,在股票上的投資甚為重要。操作股票的方法 有好幾難, 我來傳授一招很狠的。

遊戲一開始先蓋一條短程路線,不必花太 多錢,把多餘的錢買某一家公司2~分方形學。 等到下一個會計年度,如果景氣在正常以上 ,再舉情硬將被公司期併(不用擔心負債,操 作股票要很才有赚頭)。控制了該公司之後, 值先把其鈔專全數轉移到你的金庫中,再透力 路公司的股票實掉一半。佯裝失去該公司之 控制權。讓時候該公司會貸款以期重新購入自 已的股票。別額像, 超繁呼叫經紀人,再買入 該公司的股票而獲得控制權。

當然,聰明的你會將讓該公司剛實的數票 全數取用,取完之後再費,實了再買。如果聚 氣趣好,則該公司資款次數愈多,則閣下賺得 愈多。如果該公司已經無力再貸款時,別忘了 把股票全數號手,慢慢等舊該公司被利息拖垮 而解散。把一部所得再大興土木,另一部份則 尋找下一個目標。

20年左右便可當上總統或首相。帥吧!

EN RETURNED HER PAR

類定目標·再用
□ 或②做複翻·一直接著
一直對紅圈根接近目標為止·如此可縮短鎖
定一半時間甚至更多。

/Dragon

銀河飛將工

/徐明瑋

銀河飛將之後, Origin公司又推出了另一 稅證 新作一一銀河飛將II, 這個遊戲不但有一 稅的音樂和畫面以外, 選有罕見的數位化語音 , 令我爱不釋手 在經過了幾天幾夜不眠不休 的部門 , 我每於打到了最後一役, 可是此戰 後中所出現的隨形戰機整體忽現, 非常令人頭 確相, 供大家參考。

常你遇見隱形戰機時, 超點打開通話系統, 對他破口大隅, 他便會腦羞成怒, 而光明正大地飲作做一場決鬥了。



(二)、組合語言學與問

暂停一次,敬請

護者察諒。



冰城傳奇Ⅲ









攻略完結篇



虚者望著脸上的字唸道:" 居明亮的手·佩蒙的手·你有 6 個夏天的月數。斯惡的手·黑 暗的手,每隻手指有 3 種病痛。 相反地,你保護的正是我愚昧滅 亡的原因所在。,登林想了一台 兒說道:「6個夏天的月數是18 · 5 隻手指等於15種縟緒:可是

18和15不知代表仟麼?」或更根 說:「大觀北面還有一個通道。 戒許在那段就可得到答案。

果然在走直蓋頭發現一道兩 但编匙孔的門、日迪叔分牙把左 在兩支編匙放入 間道: 「我該 各旋轉幾圈,門才會打開呢?」 **蜀人都無法回答。亞柏龍:「右**

矿運號

邊的轉18次,左邊的轉15次。。 阿迪拉照舊亞柏所說,果然將門 打關,撒人對亞柏的機智不再接 疑了。

 何別傷害我。」

密密內,只見所美克站在一 部奇形怪狀的機器前,他見桑柏 進來,神色器重地說;「你仔細 聽書,我用選那機器將法術帶入 

從森林茂密的阿伯力亞、冰 天鮮地的古力地亞、玫瑰風情的 森森西亞劉機器文明的凱內地亞 。亞柏與不知下個任務又要去那 裏了。老人說:「這次你們將派 劉終华不見天日的培和西亞。各



位要十分小心。运真的人大部份 帮品小给出身、狡猾母最,你们 必須先找到他们的神一香度(Secador)。並設服他交出他的" 「達" (Clock)和"正義頭盔" (Helm of Justice)。

幾天後,除伍出現在"黑色 疤痕"城內的馬路上,奈迪曼說 ;「這個環境還與像我小時候性

> 的貧民區。」大整選是 先找到商店喝酒解渴。 另一方面探聽消息, 企至先跟店主打聽。所 得到的線索颇多。可是 都毫無頭豬。付了一些

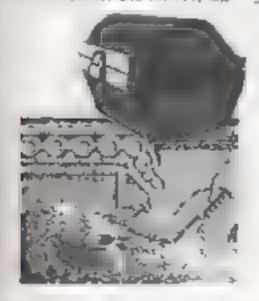
這也是目前所能得到的消息 ,大家出了酒店後便兵分兩路。 本外也是和利克到那師公會學 習新的法術一點神的黃昏。其餘 的人随何也包到吟遊特人公會去 ,可是每個一位老舜師學得一首 新歌 時人之盾。兩小時後,大 弊又回到酒店來了。



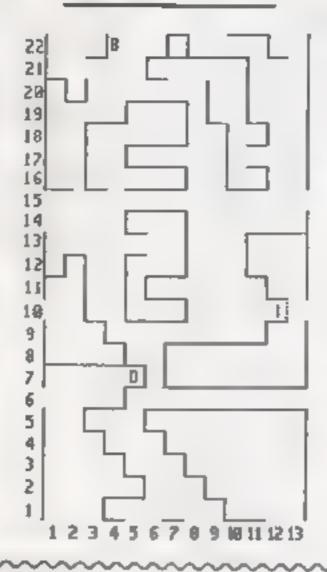


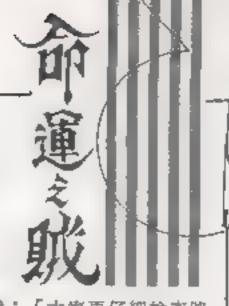


等天, →大早就來到峽谷區 「路往兩行」走了近期個小時 、又回到起始點,敢呈根道:「 、來有點奇怪, 好像一個環一般 、往北東往南走都回到解點。」



E N M 公

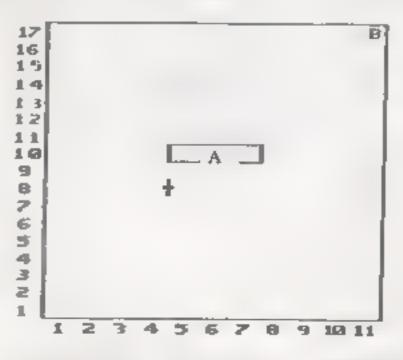




月迪科說:「大家再仔細檢查路 徑 "次或許可找到些蛛絲馬跡。 」亞和在一應石壁上找到一個話 摄:「一座城堡就如同它最强的 續變 般聰弱。」摩洛里尼:「 腹起來沒有什麼電義!」亞格反 **颐道:「就許不是你們所想的。 超路** · 不知你有沒有注意到,有 一個區域我們並沒有走進去。」 桑柏邊說邊指蓄東邊一部牆。「 或許你用"移轉之門"法術,情 形就不同了。」原為里尼半僧华 疑上前一試,果然開啓一道門, 不久又在岩壁夾繞中找到險影之 銷 (Shadow Lock) : 仔細搜查 一番,确定役别的事物,便回溯 **占休息。**



原本大夥已準備投西皮要斗 4和盾牌了,可是無意中聽到高 。 以家又涼了生哉, ,說道:「有繳沒有阿也是沒 明。」 年說好話年威脅才逼酒 一出們的所在,原來是在黑鄉 1 (Dark Copse) 裏。默人與 出城往西南方的黑樹東出發。 專是一大片樹林,左聽右舞就



TAREOUGHARRY 生油洞

是找不到透射門,但發覺中間有 片區域被大樹所包圖。

歌 里 禅 晓道: 「道 談如何進入呢?」「不如再回酒店問酒保 看看。」 至 梅說 。 這次找酒保問 話就沒有那麼客氣了,他很知趣 地透了一條电影的線架,那就是 去焦油桐(Tur Quarry)找些焦 油把那片樹林爆光……在城的西 南處人幹來到了焦油桐。身為里 尼遊遊便看到中間有一個小确泉 暗出黏稠的焦油,但是濃郁的焦 油味令眾人呼吸困難,最後還是

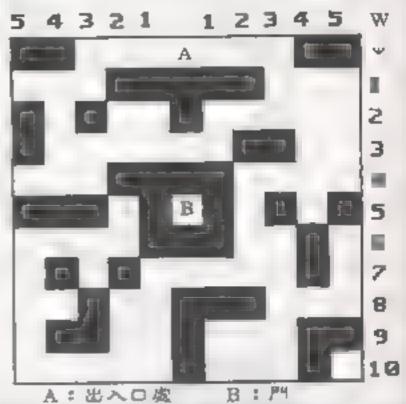


命運戦

勇敢的阿迪拉衛進去,用酒廳發 裝了滿滿的焦油。

大弊」。質釋地主下機 在 第一播中幾乎沒有什麼阻礙便又 下掛第二層,在中間區域發現一 訓練語:「如果無處是個關那中





 $E \rightarrow$

 $\leftarrow w$

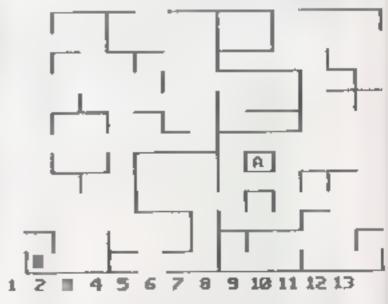
那西思

西度第一層

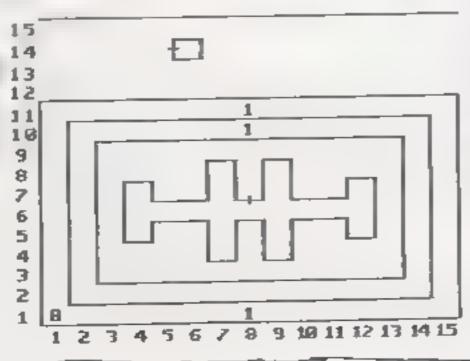
54

3

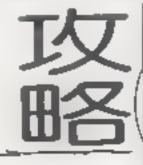
即就是終點了,不是嗎?」歐里 在喇喇自語道:「聽起來好像很 簡單。」至為卻反閱道:「如來 "中間"不在中間,那會是在那 裏……?對了1在外面十」果然



西皮第二層



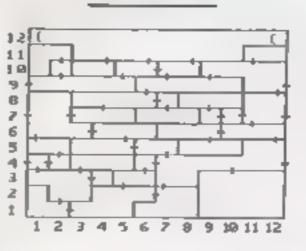
在北邊的腦,利用"移轉之們" 造出通路。前面的小壓就是為水 的密室,不待眾人出手,亞和祭 出"訥神的黃昏",一下手斗篷 和上義超益便到手了。直到口 到檢閱閱,其他的人都還不敢相 信文弱的亞有竟是如此的縣單。



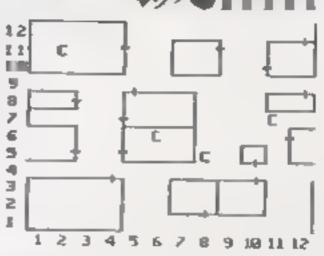


老人所要求的最後兩項東西 是雜拉之盾(Werra's Shield) 和爭鬥之矛(Strifeapeur),還 兩件神器是屬於培養西亞的戰神 唯私。維在所在的空間是關時空 全難的戰場 一,隊伍從逐失敗

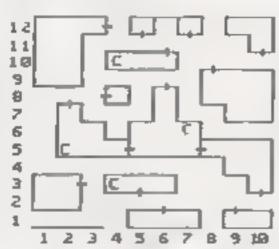
塔美西亚



BERLAN 3

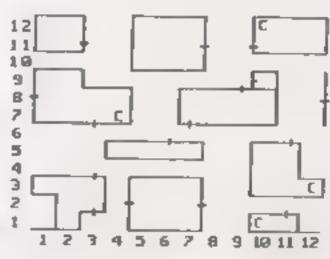






史達林格勒



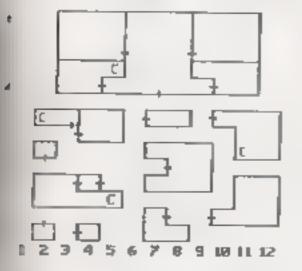


K UN WANG

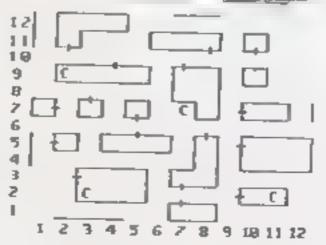
可汗王朝

MOUTUNGHAM

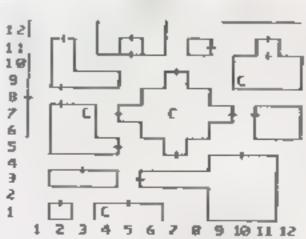
ROME HE



之谷 (Vule of the Lost Warri-) 傳送至塔美西亞。 週間時空交錯的空間包括許



多著名的积聚戰場,於是最人便 忙於穿梭在特多伊(Troy)、史 連絡稱勒 (Stalingrad)、可汗 王朝 (K'un Wang)、拼了平



(Nottangham)、報馬(Rome)、其地(Wasteland)、積 場(Hiroshima)、箱体(Berli n),而且必須回答這些戰場之 時的名字才能進入維拉的密室與 原於一死戰。遊戲神的名字依 序是"Ares"、"Svaruzic"。

完結篇

可運班

WASTELAND

荒地

"Yon-Lo Wang" > "St. Goorge" > "Mars" > "Sdiabm" - "Susa-No-O" > "Tyr" > 最後在20年處再回答"Werra"

HIROSHIMA

12

11

10

9

8

7

6

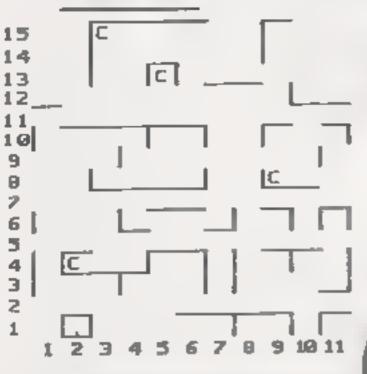
5

4

2

才能傳送到維拉的戰場。

在其西南角處解決了单位取 得極牌,至於爭門之矛已落在身 處者爭中,大夥決定先回去檢閱 關,打聽身處者的下落,於是利 用東北角的傳送門回到史卡拉希 列。



大東與高采為地來到檢閱職, ,無備接受老人的獎賞。雖知他 也慘遭塔格的權爭。這萬是暗天 羅禮。老人臨終之際。提到他在 史本無有列城門附近的建築物內 藏舊以往獲得的神器。要我們就 拿走好好條管,並已交待為實者 幾天前前往無雲非交做先鋒部隊 馬雷菲

說完這些老人吐出長長的最後 一口氣。安詳地閉上眼睛。大整 將老人解賭埋排好,應開較敗的 檢閱碼,先到城門口的建築物取 出大批神器·納足乾糠後從范水區(Mudledon Waters)傳送入 無掛非亞。

8

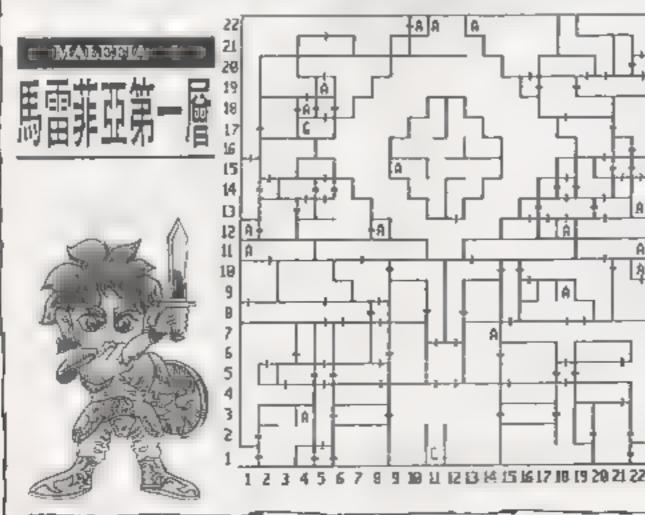
6

9 10 11 12

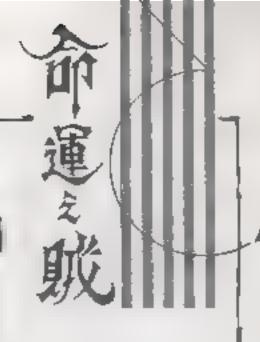
一傳感制集會能獎,便見恭 度者的雕飾橫在地上,血潰未能, 身旁的爭鬥之爭閃閃發光,原 來替處者也遭擇手,大夥沒有時 服裝伸甚長,來起爭鬥之子便勇 敢地向更黑暗的深端前進。

思想能亞共有 4 層 · 立體交 叉式的迷宮。一下子降一層,一 下子升一層才能越過前面數尺的 雕號。此外,必須將各神器交遊 原來的語碑才能打通前;格荷所 在的密電。也不知走了幾天,殺 了多少怪獸,只知道交遭一件件 神器。便離格為黎愈近了。

終於決戰的時刻來到,邪惡 的格格召喚無數兇惡的怪物,大 整使出渾身解數,又是大地吞噬







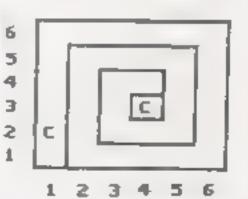
、股城大法 · 又是游神的黄昏。

MALBEIA

神之敬愿;桑柏不配得到底祭出 丁多少弦術,只知此時雷電交加 · 天廟地製 · 梶鳳血雨中 · 怪物 的尾體已順佈四周,最後在基礎 一解尖銳的傻叫整夜,一切又恢

有业地





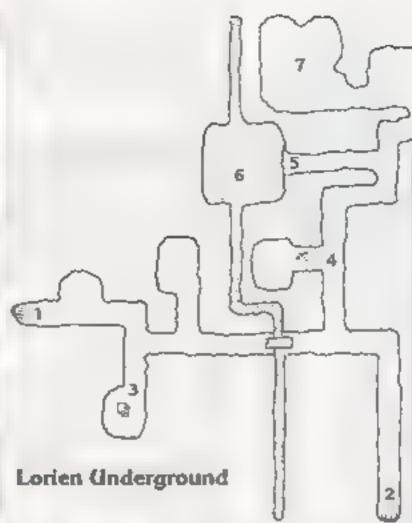


「選杯是敬我們全部的蘇友 | 」 敵里推摩杯。 大夥全都站了 起來,歐里根間亞拉:「今後計 **劐如何?」亞柏想了一會兒道:** - 克回去状植花光生,好好的农 一聚後便去雲遊四海。我已厭俗 被人使唤的日子。」阿迪拉說:

「何不學我做個吟遊詩人」 「軟許這是個好1億、 來吧!大家再舉杯,誰敢不喝醉 ,小心我祭出"誑神的黄昏"。 」大夥笑成一圈,而窗外又是鳥 酒花香的蟹陽天,初夏的殿陽是 那麼的和舊可親。那曾經用血汗 交織的七個空間之旅彷彿離大家 好遵好達,遵得有如山上的 朵 白饗 ~~

*





完結廳

成少年



/Lotus



紅角小徑 (Red Horn Pass)

定 Red Horn Pass



嗎?與冷及深學的稀單阻絕了這 條 Rivendell 和 Luthlorien 例 的 穩停。Lothlor 中的一個 時報 執動、發體了酷难能原則。 写話 Caradhas囚禁了春之明確。使得 這裡永遠沒有春天。

Caradhas的洞穴只能從紅色 小型的吹き抵達。從入口向弯走 到積雪冷變處,向北方山壁使用 Perception技能。可發現Carad has 的老窩,再使用 Climb 技能 進入。

Carlotte de la company

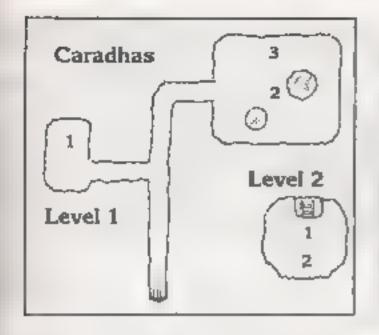
- 1 往Lothlorien的出口。
- 2.往 Moria。
- 3. 矮人之父 Durin 的熔爐。如果 除伍中省矮人,可獲得! Durin 咒語,否則除伍會受到嚴重 均傷。

罗斯斯伊斯斯

- 4.使用 J Durin 咒語可解物態在 石下的小鳥,這隻魚會告訴你 程當重要的訊息。
- 5. 在湖畔使用瓶穴中得来的Wh,te W.ng · 即可吸越湖泊 · 抵 達湖心的島嶼 »
- B 島嶼上有 態度有知粉的老闆 聯係·物雕像器上對ite Fing ·可獲得 | Thoroncar 光谱。
- 7. 版穴。古平台此址唐的恋服型已酿死。别管地威舜的插稿。 五往激胜即可在洞中得到新.--te Wing。

Caradnas的洞穴共有兩層。 這個可修實能為險本事,把,解 央後,用Firefinger法解解放品 被因的小鳥。紅角小徑又將暢通 無阻,除伍的生命力和耐力區會





Caradhas F

第一层

1 這裡有一把繪匙(Malachite key)在Dol Guldur用得到。 2.冰室。小心淡藍色的地面。那是数命的陷阱。

3 17 湯

4 3

1、第一解

2 專係Carpdhas,維備大戰一場吧!

第七章 大海的彼岸 - Dol Guldur

產過商勇的海洋。源入險地 係數好友。即便是最壓頓的人。 也可以樂體最後的時更能了。這 想和Lothlorien酸然不同。茂密 的森林幾乎遮蔽了陽光。Dol G 时也不這唯思名貼足的作學就位 於密林深處。



是下类酶的天鹅船、你是否 熟癿专和、準備到L cacada 大戰一場?別急、道裡並不至是 賽人。Gandalf的老大Rhosgob el就住在Dol Guld下西方。他也 是一位大名珊瑚的巫師、不妨先 概結一番。(尤其如果Ganda IT已乾、除伍更迫切鄙要一位巫 師)

渡河以後,選擇向北的岔路,不久就會看到 Rhosgabel 的歷子,此歷共有一層樓,房子裡相當空洞,稱了些稀奇古怪的植物。奇怪的是,宣传曾出現幾匹狼向隊伍攻擊。

走上三樓,你可以看到Rho skobel並和他交談,也可以將他 收入除伍。但是當心上還記得在 Lorien秘道中數出的小鳥的著告 嗎?你所看見的 Rhosgobel 事實 上是一匹「披舊衣服的狼」。如果一時不穿將她收入綠伍。牠會 等做造當的時機反敬。所以最明 智的方法就是砍他一刀。馬上就 能對到她的韓面目。這個直就是 「大野狼和小紅輔」的翻板嘛!

然而執证的 Rhosgabel 何在 ?較死型接後,立刻用Picklock 技術打開旁邊為識的門。執近的 Rhosgabel 就會出現在眼前。原 來 Rhosgabel 中了施計,被魔法 變成一隻棕色的小鳥。他發經多 次在Old Forest、 Moria 等地幫 助發伍,後來不常被抓到這裡。 與出 Rhosgabel 後,可以請他加 入除伍,他的法力較 Gandalf 弱 ,但對除伍也有相當大的幫助。

II 樹林迷

離開 Rhosgobel 的家。向南 走到岔路口。轉向東行。就是道 往Dol Guldar的大路。如果Lady Galadriel 的丈夫也在隊伍中。 他會離別隊伍。回到Lothlorien 去率領稽賽族的軍隊。

所走 會見,可繼的看到Dol Guldur的解明,若繼續走大 路是非常危險的,但是路旁都是 迷宮似的森林。不久你會在路旁 和到一隻Cai an
·立刻使用Lady Galadriel所
附的咒語 10rone · 將Gollum

中格起來 · 這隻
Gollon 辦於勝小
· 但對附近的環境
相當熟悉 · 独願意稱
你指路以換取性命,
精抱的 简 r ; v 走 和電杆的





- 1. 樹林迷宮入口。
- 2. 概林迷宮號口·由此直接向東 可走出迷宮。
- 3 選擇的難像會傷人,敬而遠之 吧!
- 4. 铋道。選擇有一塊石頭, 走近

石頭的西北角可進入Dol Gul-dur o

- 5. Rhasgobel 之家。
- 5. Hill of Righ Sorcery .
- 7.Dol Golder E [] -
- 8 Sauren基介。



I Sauron 墓穴

小心了!Dol Gald.r東南角的聯穴是Sauroo的不死軍隊 體影的大本營,此處的疆處避行 此 Barrow Downs 遷高。不過除 低可以在此邊軍 位老夫,惡記 得 Sh re 洞代中的鬼干(Cho.)

> Ring) 嗎?如果你曾在 Shire 接受信用辦 犯, 自會在最代人目 等級, 了邀先或将臨

時隊員,共同對付他的宿仇一一 城穴中的領域隊及 ···· 天啊 | 道 不是鬼打鬼嗎?

福網隊長在最大的墓中,生命力很强,並不好對付。把它彩死後,鬼王也會自動消失。用Perception 技能找到基中所藏的 應法眼鏡 (Xagic Glass),有了它,才能輕勢地通過Dol Guldur 之中的迷賞。

完結篇







Hill of High Sorcery

這座房屋位於Dol Guldur之 四,是Sauron「培育」各個目的 的實驗室。屋內有配道可透到D ol Guldar。設實在,此屋乏善

可陳、並不慎

海進入。



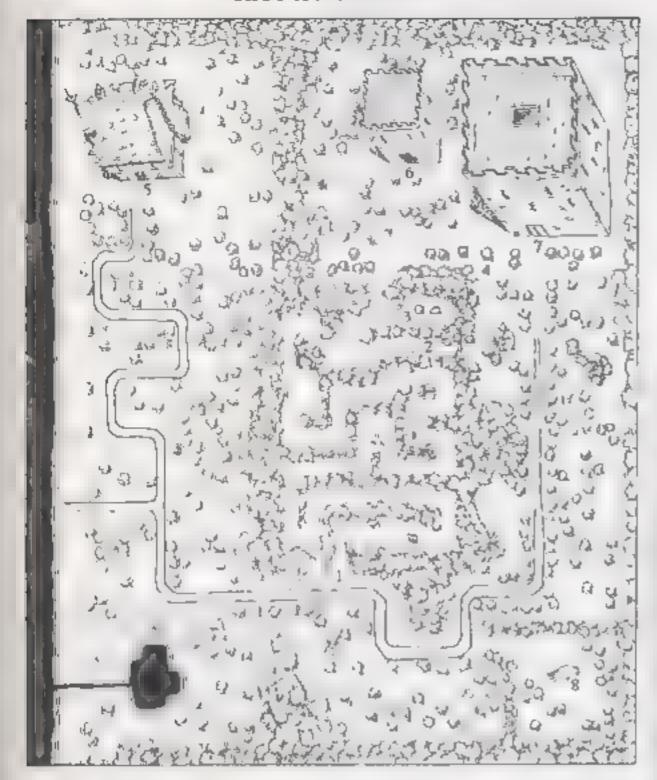


Hill of Dark Sorcery 2 1 2 3 3 5 5 Level 2

一得

- 1.大門。
- 2.一群半款人守衛。
- 3.往二樓。
- 二择
- 1. 往 ~ 樓。
- 2. 未製的半點人,具攻擊力。
- 3.製作失敗的巨人。不會攻擊隊伍。
- 4. 火坑。只有笨蛋才會失足掉落。
- 5.用Perception技能,可發現通往Dal Galdur的秘道

The Forest Maze



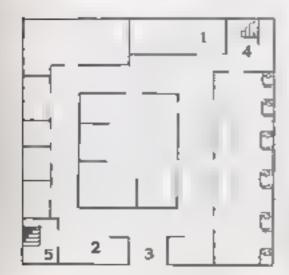


Dol Guldur

終於到丁· Doi Gulder共 有上層,由上至下爲Level 1到

Level 10 · 每份的陷阱均各有物

Dol Guldur

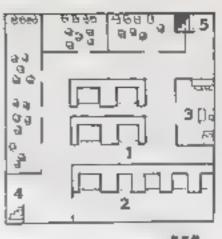


Level 5

色。敞手也拍當獨。邀去之前最 好把體力養到奎滿。學續好沒? Let's go 1

是Dol Guldur的「地面層」

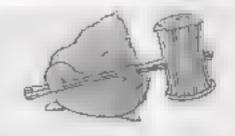
- 1.Dol Gu.dur的顧曆:別傷書裡 面的殿部,他知道 Fordo 和Sam的下落 (間 prinsoner) 。
- 2. 在此使用Device技能可放下Dof Guldur門口的吊橋。
- 3. 大門。 遊常都有審斷巡行。
- 4. 在Level 4 a
- 5.在Level 6 ·



Level 6



- 2. 這機關菩蟆人Bara。他很樂意 加入绿值。
- 3 郧卒的房間。這個條伙以薯姻 蝌 綿樂, 較死他和他的權物後 使用Perception,可找到一串 Red Key · 只有运输此才能进 入Dol Guldur的Leve, 1 .
- 4.在Level 5 o
- 5. 住 .evel 7 0



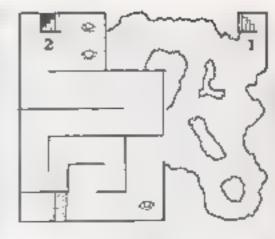




和化打幅收藏之此讓你電電。息 · 別在選擇逗留。有時除伍會忽 然看不見東西, 前候 會見即能 你復一

1 fee . 6 .

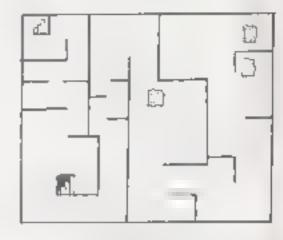
2 tore 8



Level 7



Level 8 (actual)



Level 8 (illusion)

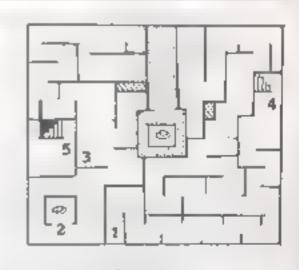
完結篇



适册名爲「截在迷泻」。眼中所见的景象如實際 全然不同, 榛树可能是火坑, 通道可能量隔膜。脚句: 魔法眼鏡可習清眼前的景象。如果隊伍中有邸師。Countermagic 法确也可解除幻象。

别想要穿越中期的池子。否則會被變為石 條。這一層內有不少條邊點。能將除伍像邊到 互相照絕的區域。

- 1. 特牌伍由東傳到荷。
- 2、將隊伍由西鄉到東。
- 3. 這些有格秘道。
- 4. ELevel 8 .
- 5. thLevel 10 .

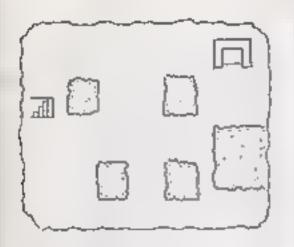


Level 9

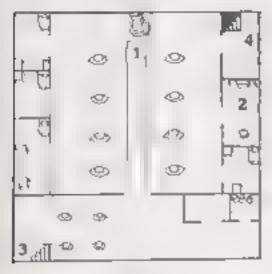




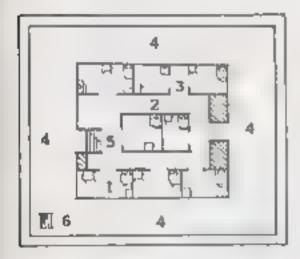




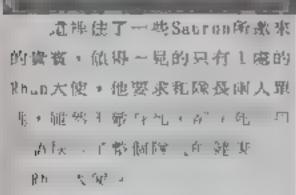
Level 10



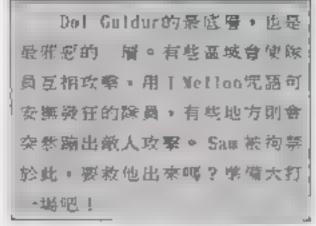
Level 4



Level 3



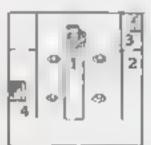
- 2. 巫師, 爾攻擊隊伍。
- 3. Duntand 大使。
- 4.用 Sucak 可躲過飲噶半獸人的 遊費。
- 5.往Level 2 ·
- 6 性Leve 4 ·



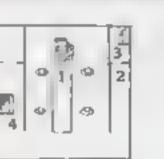


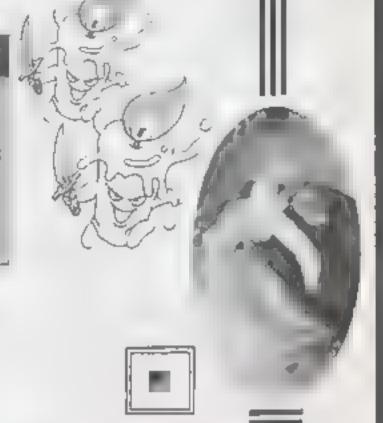
1.Sauron的王家、目前遗理作 個巫師和一群半點大守護。

- 2 階入此期間會降低隊員 1~3 點生命力。
- 3. TLevel 3 .
- 4.住Level 5 ·



Level 2





Level 1

1.一群軟人·包括Vargol、一個 基前和一個巨人。

- 2 缸門。用Level 6 母來的 Red Key 或Counterpagec法循可打 問 中
- 3. 往Level 1 º
- 4 televel 3 o



Dol Guldar的頂螺。當除伍 進入時。Witch Xing 下打算把Frada和電波送到Morder去。你可 以立刻向Fitch-King攻擊,或是 源 habbit 赎 與使用 aothlor, en 得 來的確之石。或是默念!Thoropdor咒語。後兩種方法可以召集 **磐灰在窗口的老嘴,要牠們阻止** Witch-King逃逸。

好不容易結束了這個遊戲 --- 值的结束了嗎?這只是「應戒 ツ年、三部曲的廂一部。接下来 Fredo Bage ns 和他的朋友們會 面對什麼麻煩呢?敬請期待第二 集的出现吧!

我們的總編大人和兩兄終於和他的第日林 步上了紅後的那一端。依顯應方觸家的習俗。 據說結婚的前一天經夜,有馬允選在西子灣" 裸奔"!正式告別眾身貴族的生涯。現在應該 **是在歐洲的某個地方歐度蜜月吧1這葉是個で** 大的好治患,我終於可以…嗨 … "暫時" 笠上 他的實際過過乾癬了…咳…咳

近來讀者略與反應攻略進載的抑散太久。 所佔屬稱過多。這種長時間的等待攻略結局的 滋味實在不好受,早先我本身也是數體世界雜 誌的忠實讓實、各位玩價、讀者的心懷我無應 會不瞭解呢!

當然玩一個遊戲最重要的就是充分享受這 個遊戲所要賦予玩家的樂趣。但是因為絕大部 分的遊戲均為英文訊息舉示。所以許多玩家玩 起遊戲輕常被那一大堆的英文孤息弄得頭作點 服,若是遇到英文訊息超多或太馴灌的遊戲時 ,查字典的時間恐怕都比玩遊戲的時間多了。 若特之以恆,玩家英文的功力自然是提升了許 多,可是忍耐度卻也降低了不少。許多遊戲就 因此而被束之高期了。

基於服務讀者的立場・軟體世界雜誌推出 了當時頗受好評的劇情式攻略,讓讀者們在攻 略遊戲的問時,更能舞會遊戲作者所賦予遊戲 的生命。無論是遠古、現今或未來的劇情,康 構、現實或科幻的體數,喀笑辱電或寫含人生 哲理殺人深省的各類軟體,軟體世界難誌均儘 可能地滿足讚者的帶求,然而面對田遵臘大。 精緻的遊戲,攻略所佔的籃幅亦明腼珊加,為 了減少讀者苦等連載攻略的困擾。今後的攻略 將走簡易攻略或提示的路線,而劇情式的完整 攻略削依紧多玩象的心煳,以攻略嵌行本推出

- 因此軟體世界到移社除每月定期出刊雜誌外。
- ,將以不定期的方式推出各類型遊戲的完全攻 略單行本。敬謂密切注意本雜說發佈之各項消

有關遊戲聲改寫之文章。本社從不拒絕追 額文章的來模與刊登,由追額文章受歡退的程 度,可知仍有爲數不少的讀者普遍有遺方面之 為 · 是否要依樣修改 · 則端看玩家的決定 · 不 通道類遊戲修改簡頁出之目的。在於減少玩家 被遊戲關卡卡住、遊恩兩難、矚目膜時的困擾 至於文章則範屬參考之性質。編輯部仍然建 議緣少使用修改法來享受遊戲的樂師與攻略後 的成就癌。

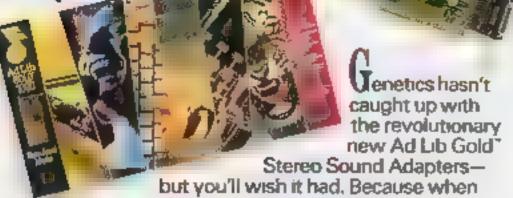
跟者交流俗箱一直是我們所想要做的。但 是根據以往的經驗得知,少有玩家能很有耐心 地等到一個月後才從雜誌上獲得解答。因此, 肾了提供更快速侧捷的服務·於表年八月份 in 式成立康春禄,提供服務專嶼。 佛使讀者所提 之各項問題能儘早獲得回音,當然對於多人發 問的同一問題,編輯部也會盡可能地利用雜誌 福州回答。

從34期的意見顯查表案多的圖涵中,讀者 除了酒捣剔出心溉的拜年方式外,百分之九十 的讀者對軟體世界雜誌得以肯定的態度,這些 数鞑靼绑挤毫無疑問的是我們在製作上更上屬 學的原動力。

好啦!憋丁好久的話終於說完了,也希望 各位忠實的讀者能繼續給予我們大力的支持。 不過目前最希望的一件事就是被特定的實月期 不要太早結束,我還沒過鉤癱呢!

只要應給我們時間,我們將給應最好的!請應陪伴我們走過這 - 段求新、求變、求好的崎嶇之路,迎向那端燦爛的陽尤。





COMING SOOM

you hear the mega-sound Ad Lib Gold cranks out, you'll be stretching your ears to take it all in.

Thanks to a new super-advanced stereo sound technology, you'll hear more depth, clarity and eardrum-bursting intensity than with any other sound board in this price range. You get superb synthesized and digitized sound to make your games and multimedia applications explode with power.

Like realistic speech so clear, it's unreal. Sound effects like you hear in the movies. And music that will have you looking in your PC for an orchestra. This is the stuff you've been waiting for!

Ad Lib Gold is great for the next generation of games. And it's perfect for today's newest sound-

based reference, educational and business applications.

Ad Lib Gold is fully MPC" compatible. And it comes complete with software for sound recording and playback, and for synchronizing sound with popular presentation software. Plus a ready-to-use music collection with everything from Bach to rock.

And only Ad Lib Gold expands as your sound needs grow. With an optional piggyback Surround Sound Module. An Ad Lib Gold Telephone Answering System that turns your computer into a fully

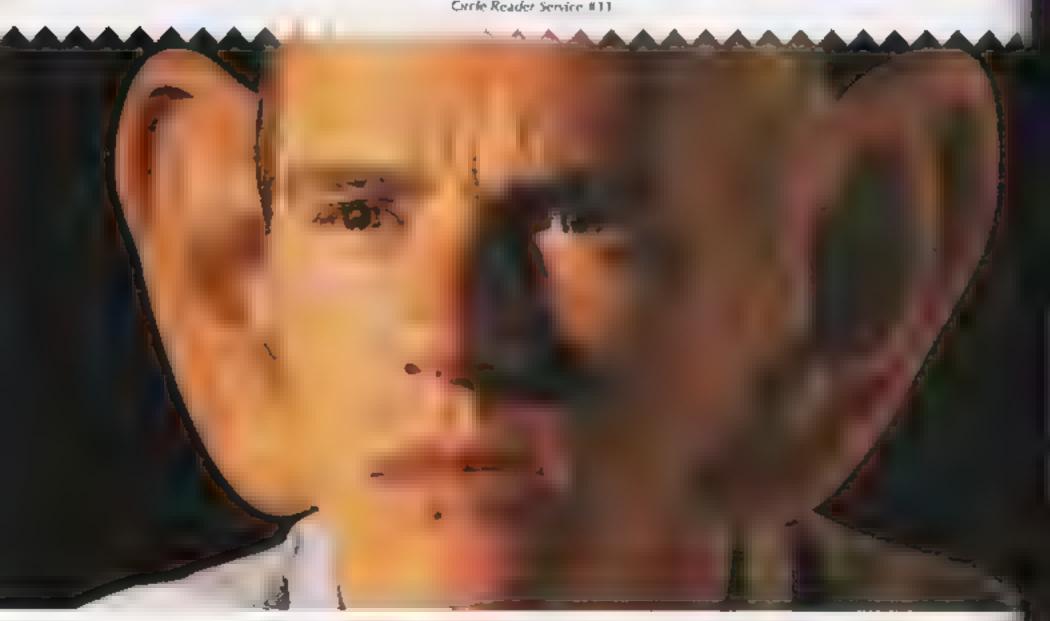
automated phone management system. Plus two SCSI options which open the door to the awesome sound, music and data rich world of CD-ROM.

So open your ears and go for the Gold Because when it comes to hot PC sound, nothing's as big as Ad Lib Gold. See your software dealer 1-800-463-2686.



Ad Lib Inc., 50 Staniford Street, Suite 800, Boston, MA 02114, Phone: (418) 529-9676 Fax: (418) 529-1159 © 1892 Ad ubline Ad ublis a registured trademark and Ad ub Gold is a trademark of Ad Lib Inc. Other names are trademarks of their respective owners.

New Ad Lib Gold. Quite possibly, more sound than your ears were designed to handle.





鐵定三九上市發行

/厘点面

位身級百戰的飛將軍們,在 各你們轉調各國家各級極的部 隊,駕駛過各式各樣的飛行器, 戰鬥車幅之後,還記得阿納努忽。 慶飛嗎?



我方直昇機與 武器分析。

攻擊直昇機:

包括AB·644阿帕努、AB·64(長3)阿帕泉、AB·高越級駅即從和印 66A數是契四型攻擊直線機、構成了直母機機群的攻擊主力。此種直 好機在「攻擊」和「搜索及推毀」(Search & Destroy)的任務中 能夠發揮其强大的大力,身持機長的各位理所當些對鍵駛攻擊直擊機 衝鋒陷陣,沒有擠負特殊任務的停機也盡量關此類直昇機。

在四型直界機中,長多阿柏桑是最佳塞譯,但此型有策略上的戰

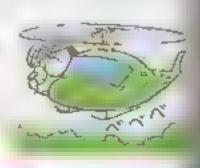
制·所以各位選是常常開門相係 吧! 經線或數數與數是與內相比 較·我還是較喜愛開載彈量多的 超級取換此。關不曉得五角大廈 花了那麼多國防經費營麼開發出 48 66 這種東東?



我方的直科機可以分為 人 想:攻擊直科機、斥候直昇機、 運輸直昇機。各有其不同的用途 及戰鬥力。世上並未出現所謂的 為能直科機」。你總不能叫與 能戰兩個人的 AE 64 阿柏茲孟把 個班的兵力載直來吧?

2 斥候直昇機:

如果你的 取断钩的站 , 歌景 然序 核式 是較好 的遊擇





運輸直昇機:

(R 60 幕島式乃美維現役的多用途直昇機、凡是「接送部業報旨 物,及「搜救」(Search & Rescue)的任務部少不了它、T 强力的。 硫彈量也能在任務中發揮助政的作用。跟主 起出任務時間主了讓它 樹滿16顆地鍬火!

遺些直昇機上面可以裝備各 成器,接下來我們認識 "這 也武器於實戰中的效果:

空射空飛彈:

Stinger 和對飛彈雖然可以 製穀多分量,但夢彈與小,破壞。 , 要兩顆才打兩下一条直昇 智尾蛇飛彈才可將敵方直舉帳「

動と粉

2 反坦克轨道

3 60 610

解 ,下上我的巨模炸的外。 長坦克廉原即5 本土、モ土的。 權都有效果○批批人是展彈中於 常用而且崇好用的武器。地狱人 - 期間 射程更速式照相子做的、是 · 整語中的學語上 Tin 2 矩式充渊 □能當地級人的替代品

势在攻擊直擊機機構下方的。

建屯擁有射速快、子彈快、準確 度高、無射離高度的限制等特性 可以在短時間內標平一群裝甲 **郑禄,是最佳的近毗武器。它的 自動瞄準功能在直昇機繕鬥中也** + 牙有效,是要目標已經過人類 轮刺程气,趋轮是所有武器本的 第 選擇 -

4 ア節與機砲奏艦:

只能靠著磨圈的十字準星來瞄準 非常非常難以命中目標。所以 《推薦各位使用》

11 11

一种。 : 金鶴及越飛舞是反 應任務必備的武器 * Mavericker 半尺彈在如 局0 的攻擊機上是很 受歡迎的空勢地飛彈。但是對直 長機來讓太重了一點,幣兩題, 斗飛彈不信聯 8 順比級人來攝機 推實惠 A carm A 然遺飛彈與 Tie Y Teak 新速管動電 南陽片 会理主作確認出,意料地遊,還



(1)在回答密碼時一起設定的,報行難易定,我可能議是

1 前床砂丁里讓他自動反制廠方飛彈(遊CM),原因有二:一、讓所座 他手打己笑掌目顺的話。谢琳以需要与凝疑統十彈(疑蛇才、大枚機會射出? 殺子弾)的与標・他可顧圏を抱 1→ 疑子弾才能権殺目標・命も率大型デトで · 在歌陳時空雨大對李展頭交通,解驗員要兼顧及《與政擊的工作》。 · 分聚電 中人制成彈及給产率施手。他能幹得非常稱嚴。你們中需專、賴飛彈就行了。

? 我行方式(Flight)题容易(Easy)才能輕易做貼地飛行 降落模式 、 Landing) 選不墜機 (No Crashes) ; 関級飛行 (Avo dance) 遊繹 No

3風(Viad)濃澤眞賣(Rea tat c)・能見暖(Vsぉ パットに遊貨賞 【因爲這兩項不會對戰鬥有太大的亂響,這機子道擇可以增加難度。

4. 敵人業質分爲悶極。各位看領自己的實力選擇對手。

(2) 蘇較直昇機時,油料即是生命,執行任務中更要注意由料的存量。在作 的直屏機墜落前砲手總共會職 次「fue Lov」,在砲手喊第三次「 Fuel Low 前传最好回到基地或找到加阻贴。否则就程快迫降棄機吧! **海樂還有生證的機會。**

3 想要順利地執行任務,導航點的設定是依關成散。爲"結 省油料,導航點鹽量設為直線:在租略設定導航點後,再用 譚黎學航點的功能來遊過山丘。如果遇上長長一條的山 脈特・不要浪費曲料兼路・直接横越出脈。當飛行 路線出海洋進入陸地或自陸地並入海洋時,把路

線設在你認為最不可能出現蔽人的地方「登陸」。為什麼呢?曾經有人以難地面上幾呎的級低空飛行液向霉面的艦艇目標,當他飛出海岸時,卻發現自己在兩百呎的高空中,成了艦上對空飛彈的靶子

4 使用自動飛行功能必須資早機在安全高度以上,而安全高度可以接[] 解來降低,也就是自動飛行要在50呎以上才能用,遇到山丘也會自動昇降保持一定高度,非常好用。當導航點設在基地或加強點時,自動飛行會將直昇機帶到機場上方停滯不動,你只要把引擎關小就可以安安穩穩地降落。但是當作接近機場前,最好增加一些高度,否則就讓你選擇的直昇機不會墜機,也是有撞上塔台設備機級人亡的可能性。

○ 遺剛維地形用自動飛行也容易遊成失事。盡量用手動飛行通過。
(5)對地攻擊時。用飛彈類要在50呎以上才可能命中。用鏈矩則在任何高度等可。所以使用鏈墊設料機的高度越低越好。當職人發現你時。已經借于不及了。飛將越低。敵人越不容易發現你。偷樣你也不容易發現敵人。常敵的程序如下一、靠需達在敵軍人概方向稅去。2 從儀表板中央多功能發幕的範圍上得到敵軍的上頭方位。3 改用眼睛在地面搜尋目標。4 扣板機。

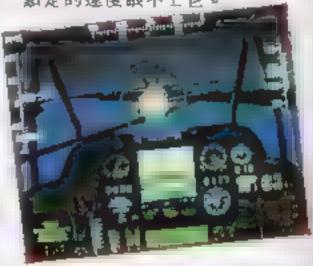
自動飛行選緊注意與極矩形 「兩山脈中間有 遊路 及「海埠

厳軍目標如果是裝甲車 期,人多會以飛彈攻擊。而且飛彈 校 核質 校亂射,這縣敵人裝最先用飛彈除去。只要不應人防空範申的 財程內就不是气急於除去的目標。但是你 進入已的射程內可包錄了 ,因緣正的命中事體高。步兵上會發射飛彈,時常以 健康位端 脫 止鬼,對付他們要以顧低空「摸」到他們身邊,以被收 瞬間全數幹 據。

蘇勃物此較特殊,不越藏有對空飛彈,有那藏有防空機砲,包有 此根本沒有武裝上可以用[AD]。[P]蘇東辨別。其餘如風電、彈擊廠、 報 5 腿飛彈等無法對「坦克殺手」 測擊的肥单,等到將有威脅到直歸 機 安全的敵軍先殺光,將回來排煙地機模料理。[AL] : [P]健除了暫停 的 功能外,還有辨別作目前創定的目標是敵是大?有無威脅?很有便 的功能。

(6) 空對空的轉門是類地與零尾蛇飛彈的天下。任何直昇機用響尾 蛇飛彈皆 與解決, 而我打直昇機比較偏好用鹽碗。普通直昇機 需要擊中南次,¥1-24 要擊中三 次才能將它擊落。想打戰鬥機一 定要靠擊風或飛彈,沒有的語

那就…快逃吧 1 Su 25 的皮根 厚,Xig 23的速度太快了,缺吃 類定的速度跟不上它。



7 閃避飛彈的要點影

只機大翻 地鄉落地面; 他鄉 沒有一顆飛彈會 打中你 你在地而休息物 後, 再起無權 權執行任務。



Gunship 2000的 大特色就 经各位能帶領著僚機協力達成任 務。但是許多新進飛官的一大髮 問就是:「僚機只會浪費面家權 食嗎?為什麼我帶了四架時 种势 • 在飛行途中卻還是我一個人孤

僚機導航點的設法有兩種。

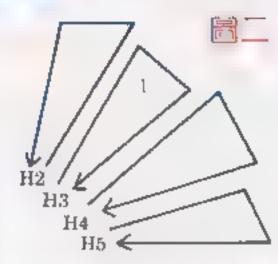
圖1是用在飛往敵軍目標一邊索 敵、摧毀, 邊前進。這種庫式 可以預先發覺敵人, (因爲僚機 已經幫你在導航地圖上標示出來)並給僚機多些機會增加戰果。

圖 2 是用在攻聚任務時,將 目標附近的敵軍通過找出來的陣 式。每架僚機飛行星三角形的導 就路線、數架僚機就可以搜索, 整個面。除了設好導動之外, 其他給僚機的命是: Weapon Free、Speed High,索敵高度L 17。速度快才不會在數學上變停 留本久,高麗學中 留本久,高麗學中 的範圍必有些數學的 發際火下還幾停下來,此時需將 條機的轉動經濟學的 發際火下還幾條。 以此關上的標記,密數高度 用在地圖上的標記,密數高度 用在地圖上的標記,密數高度 用在地圖上的標記,密數高度 用在地圖上的標記,密數高度 用在地圖上的標記,密數高度 用在地圖上的標記,密數高度 用在地圖上的標記,密數高度

課條機獨自飛行確實能發揮 個大的效擊力,相對地僚機也容 點受到乘大的損害。當僚機叫過



兩聲「I am taking danage ,後,你就應該常常切換對地圖 畫面嚴查確機狀況。如果傷到或 要的部分或歷已經無戰鬥力(如 地數人已經打光,或是兩質已被 推毀),就該學緊命令他信錦隊 〔Regroup)。解除比叫他自己 回帳地安全多了,因為在除伍中 飛彈都是衛者你來。叫他自己與 新地途中如果遇上數人的直界機 所就死定了」編除飛行任務



最好能把所有的值昇機全部帶回 來,否則會扣很多分數。

雖然僚機上也能變空對空飛彈,但是僚機空戰能力與是何构 差,沒被數方直與機打下來就不 錯,更別提想打下對方了。讓你 機避免空戰才是上戰。

「關結就是力量」,發現大 推散軍後(通常是主要或次要目標),集合僚機同時一齊攻擊。 尤其是船艦一點的敵人,火力強 大數目眾多,如果一架架分開攻 擊擊逃全滅的命運。

任務中除了達成主要目標與次要目標可以影響排分外, 越短時間內圍到某 地相分越少, 發掉越多數單分數也越高。任務的主要目標與次罗目標的實際相 並太遵時, 將除值分成兩線也是個好主意, 成者關係機出危險的攻擊任務, 自 已只擔任輕鬆的運輸任務, 但是你不久就會對這種平民般的生活感到無聊, 還 是會回去飛攻擊任務。

(1) 攻擊任務: 根簡單,只夢把看得到的 敵軍主要目標或次聚目標全部殲滅就能完成 。這也是停機可以自行達成的唯一一類任務 ,像另外的運輸任務、偵察任務,只能各位 級自出馬。

(2) 運輸任務:包含搜救、戰選部隊, 隊伍中只要有 架 1 8 60 藝術指揮即可。首供學找到地面上黃色的十字標配, 這種十字標記通常不會在地圖上標本的目標位置找到,你必需費 都心思才能 發現。到達地斷的目標位置後, 邊盤旋一邊提昇高度。需建將可以發現降落 點之所在地。當然,接敵軍發現接要嗎上下降除掉他們。再繼續找零降落點。 發現黃色的十字後,你只要降落在上面, 1 8 60 也會服著你降落,任務就 達成了。切記! 別在半空中就叫 1 1 8 6 0 也會服著你降落,任務就

(3) 鎮察任務:要有一樂斥候商與機緊跟在你 左右,你也是無到目標區附近大肆殺戮, 他會自動拍下你的美姿;殺著殺著任務 就完成。「给一鈴」下課給書了

·我也教完了。就靠你們自我 參繼接載! Bye!



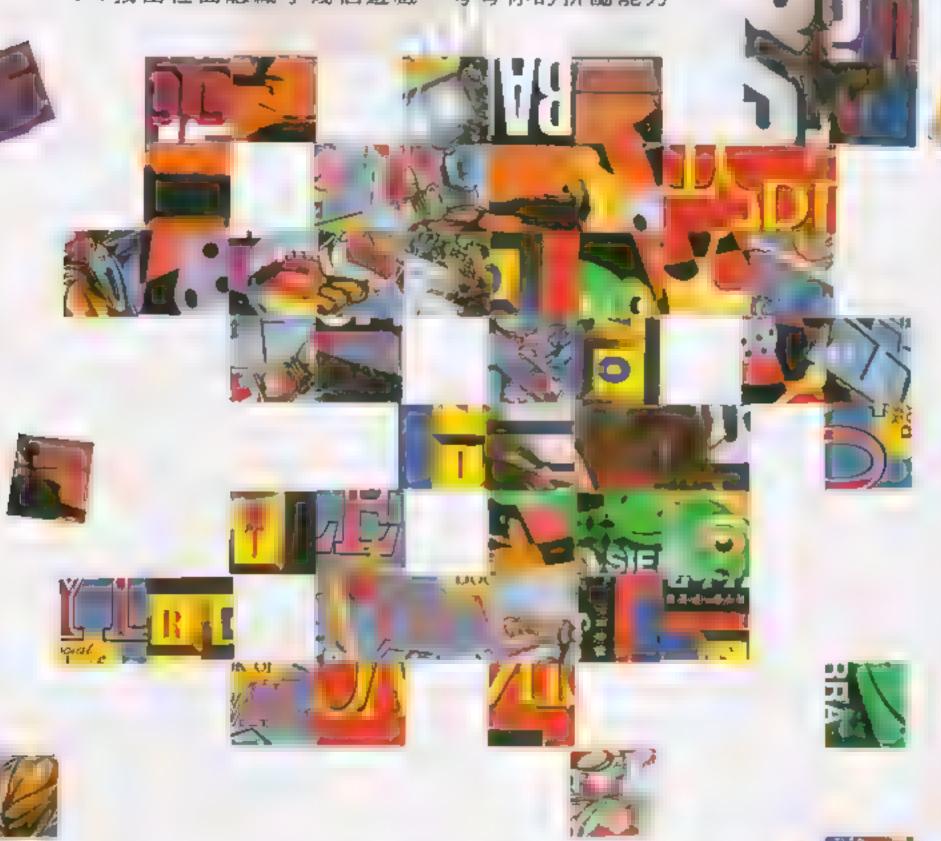








下爲智冠科技所代理的遊戲,你是否能在這一堆支離破碎的遊戲封面裡 以 找出裡面隱藏了幾個遊戲 > 考考你的拼圖能力。



.上為軟體世界代理之國外軟體公司,遊數打曲所組成的遊數排盤。

數數看共有幾個遊戲封面在裡面,這就是本遊戲拼盤的謎底。

上、請將謎底寫在明信片背面,並註明沒名、地址,寄回軟體世界雜談社會加抽獎。

● 第34期 卓字排盤中獎名軍 ●

从下各自 易群多,禁一于势之至 不其成立一进至于龟束作 1 1

李榮杰「板橋市」丘安邦(新朮市、高瑞超(水和市、蔡東洲(台中市。 朱湘你(台中市 强尉國 花速市 許文乙(台中縣)强方豪(苗栗市 楊家榮(桃屬市)陳克小(高雄市 教育靑(高雄市)李良坤(賈原市) 辞志佛(基隆市)蕭嘚督(台中 賀鴻翘(台北市)「古兼(高雄市)張世界(台北市)吳俊賢(新營市) 吳明倫(台北市)伍偉華(板橋 淝凱輯(萬栗市)謝伯偉(高雄市)曾文賢(高雄市)顏名崧(台中市) 陳仁山(台中市)陳藍澂(台南

張瑞欣(台北市)將信勵(中利 雷櫻仁(仮橋中)駱豹龍(官胤) 我们 名私等 貞操。危險判 動们生于對我們這什而這。可 分學學便仍了。但是我從來 人名科·爾吉模尼陸跨難的案



"上在辦、产廠車、其價 "交錢。才另現」。中隔還是作 發流流的

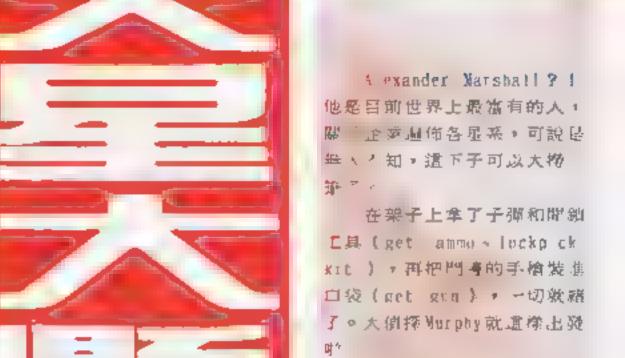


 高州智門丁一下辦公室・ 上散落了兩目信,一計是又 上衛來的經濟兩,經療技術 則推進地先生的外遇。信實卓 「丁一代現金(xct mill)。 門里是她先生春里 「哪 生、人间際的我, C 等嚟 维賴員極級難的,案了維生。

順手抓起椅子上作 m n (gel. comtack + 是一即有 g 体的迷你大哥大) + 單獨競 中 Stacy 都美的留弃在耳事實 起:「老闆,有人 + 都上門了



! 丁樂師子A exand., Mars al. 的女兒来鄉 梨,你提樂到他的辦 《大樓去》。



Terraform

1 exander Xarshall的期 公大機管整個名金山最宏雄的



种族、精渐森脱、我被直接的 至各单的物公室的、可疑者小 组表明了宋意(Taik to Rbonda、回答题 1) , 就走逃 辦公室和 Warsha : 會面 * (gc to office * talk to Ma stall)



Warsha 簡短地說 明他的女兒よ飲店失蹤 祝可能是被鄰架了。接 不信記 投還有 作事馬德倫· , 從他不安的眼神智 ・我與現象他而



言,這樣重過的中學性甚至更 肠於他的女兒。當我正在猜想 之際 · Marshall 冷凍的聲音又 **響起:「好了**)現在你可以走 了。我會把一些必要的資料 鄉 給你。,

在我的經驗裡,從書籍是 **希知道一些老闆的秘密。**沒想 到向Marshall的秘書小姐詢問 ·些事情,她們是當則不理。 走進右側的洗手間 (move switch | goto washroom) | 在那些找了半天、竟然發現 只讀石町環 (mave towe) · get marring) .



看到:黄失的耳環。這位冷 膜的秘書小姐 Bhonda 在刺滿臉 笑容 (ta k to Rhor a o ffer earring) · 她客應下 班後請我在本市最事華的一家 **旅館賽廳吃飯。톸噤!我一向** 對な人很有一套。到時後想必 能問出什麼

Rockwell Bache

Marshall 一共傳了好幾億 線霓船我(可用 comlink 查詢

), 投决定先到Alexis出事時 的住所看看。 Alexis 失蹤的 屬自住在一所豪華的大陸子裡 , 购的到了也是最現代的, 擁 有最新的「風影樂換系統」(move 床右的switch)。可以 融商改變整閒臥室的景觀。我 搜索了一番。在地上發現一张 紙條 (look paper) · 上面



育等 TMS (這是包的流往大學 交通工具的缩真);又有压整 下找到一個小盒子。裡面有 援寫書 Chantall Yargas 名字 和地址的紙條。 或許會有所屬 助吧!

被著我前往 Macshall 的律 (Mi Rockwell Bache 東) 遺(M) 人的長相不太討人喜歡,但是





設點還懷識醬的。從他的口中 ·教特知Marshall的第一任太 太 Yara是個過氧的電影明是 * 而Alexis在象裸得不到温暖。 老和一批 拍鼠影的人混在一起 · 最近又和父親大吵 · 架。唉 1 又是一個典型的富豪家庭。

看看時候也整不多了,我 前往赶到muda的約會。走進賢 顣前, 我先到旅館右方陶設的 简店買了一束玫瑰 (get rase



· use cash on lady y · 你 知道:鲜花是討女人的數》

走進質啊, 趕緊先獻上 全政理 (offer rase) ∘ Rhonda 模了一身性膨緊身離裝」



看起來和辦公室裡兜若兩人。 **以我在「道方面」豐富的經驗** 書兩胎就讓她自動投懷終 抱(針話選擇1・1・2・) 1 > 2 : 1) 。接下來就

















我只好為工作而犧牲啦!雖 "点次疫得到什麼重要的消息 ,但是這種階遇也不是天天連 專到的,你說是不是呢?



· Jocques Sparrow -

走出Rhonda 宋門時正是內 40、我查看了一下Marshall提 ,的人名。Jocques Sparron 「地址就在附近。於是決定去 4.41

機Rhonda脫, Jocques S ALLTON 原腦攝影師,是Alexis 的朋友。我腐腐想不如他的工 1 遊遊在一條骯髒磷暗的瘤巷 嗎。工作宝體沒人,我拿出儲 身機衡的開鎖工具,不實吹灰



少力就打開來了。翻了翻工作 率的檔案欄,我很快就發現退 位仁兒的業務原來是拍攝一些 特額。寫算集,正當我在逐 一欣賞之際,忽然聽到背後一 營覧叫:「他×的」你在這種 做什麼?」

轉與一看,Sparres 本人 就站在身後,對付這種像伙。 態度絕對不能客氣。果然他一 聽到我是個貨標,口氣就軟了 下來。「我是做藝術攝影的。 你知道,某種古典獎術。」「 嗎!作稱這些黃色照片傷害期 藝術嗎? 「該好!你竟的增 島翻動我的韓案上我叫警察來 !」「程 警察先生大概也很 樂意欣賞你的「藝術品」吧

(對話題3 · 1 · 1 · 1 · 1 · 1 ·

额到政治學說,他个专表 开願意,作。可將他也不知其 4.ex 的下答。鑑出時,致 節便心, nace or 實 7 一等選片 of fer ca 4/, 包字值樣簡 時都會用引載時价。

、hartal farga、是我在与 lex 5 军中投行的人名。聽說 是刻exis的密表。卷寫的是, 婚性的地方斷好就在我辦。。在 對面 6 被了門範達、門或有現 了一月當學教的全學工文



「Tex Nurphy?你不是在對面 限,一只值樣社?」想必我值 接的身分引起她的警戒心。不 管我如何查問、她便是手音造



舞 贴消息。

回到辦公室休息,我將否 整窗拉起(move switch), 天空星現 片血紅、遺是第一 次核戰的後遺症,現在整個城 市已經被一層透明的單子氣性



· 個外面的 船村隔絕。我一時 組起。拿起櫃子上的相機和豪 上的電燈鏡看,架在谢達的 都架上,瀏覽對而大樓的風光

(get camera) get er :

問起來還繼偷確率大道德 ・但是相當有難・可以指劉形 ・ 色色的生素。我把鏡頭質嗽 除動・ 貼 土鏡頭中居然出現了

個大計算單的女郎 竹竿 這不就是Chantal Vargas的公 概嗎?原來循還有這樣的嗜好

送了一會見、(banta) 學記 了解動、走到左邊的窗口。 個用土:現、給了她。負申來 · 避嘿!辦便想想到知道班是 查升化命。之類的番品。略



隨一聲,我接下快門。拍下了 這情架的一幕。(一定要先置 到底片才能拍照。把鏡頭向右 移到底。再下移。個商戶。找 到跳舞的女郎後,等到在是也 口出現毒品交易的畫面時。按 [中門)

檢起客在 聯架等的即時 (get photos)。我馬上趕到 Chantal 的公寓。對 Chantal 說:「梅」你的熱質可能有體 頭。」「你遺獨偷隨旺。」「 別等。我看到的選不止呢。」 (生品 是生,)。1

子刊《·示的照片(nff er photos)· Chantal 只好。 乖乖回答我的問題。Alexis失 蹤前的男友叫做 Rick Logar



是個英俊的電影演員,或許和失蹤事件有所關聯,可指及人類道他在哪坪。

我回到 Sparrow 的攝影工作室打聽 Rick Logan 中央知道 Logan 似乎将一束專拍三級片的電影公司 Galactic Picture、「作。用coml 不在記憶、如果就是一根空標。 看來顧客又斷了……。

Ar. Denr Mar



海峡・・・・・・ は暗室乳(Los e Perr a (A・・)(。 あずり、上消

利益し Nora Designed 的大門。雖然我偶爾也會為工 作 嫌如 こ。但是遺稼的 繰件するスティー



Vac Nalden是值做此家的 實育。也是我最不顧意去找的 人。專實上。我已經和他一一 作。多次。他的遊氣變人和白 婚態筋閱樣令人看以領教。

對付 Valden這個老條伙。 硬拿了你直接提出合作的轉展 , 分价核凡地食他的話。再針





對其報點進攻。我勞敵側擊地 得知他正為議員Andretti的檢 擊案網懷不已,然後標構淡寫 地說:「說不定我能在外面課 地說一點風聲。」老Maiden立 望喜升於色 「如果師能這年 ・我 定會回報你的。」(對 話選2、2、1、1、2)

· Guy (, labero ·

我永遠半能志志。是了一般 片總数的維容,他與予嘴也的 構造至和狗相同。大概是受 到鄉村的優害吧。不過他相當 更快,有關必答。他生。我是 ck Rogan 曾經是」、這種起身 所力的新星。但是至常很少和 別人來往。符一個叫 Johony Fedora的人或許會知道他的任 為。

當我提到被殺的議員And retti 時, Guy Carabero說: 我們公司除了三級片外, 海







時志出版改、資佈市(尼正內 香差不多)。剛好我這裡有。 播Andretti被殺時的錄影,如 果你學的精,不妨拿去。」就 對Ca shero的慷慨表示由某的 謝醫,雖然他的長相奇特,但 比起許多人物意思得多。

→ Johnny Fedora •

辦提「edora要要擇這個廠 市場做職區地點,這選一個人 新都衛不到,只有機隻貓梅到 点航跑,的確是較遊費客的好 地方。Fed ira還了一部廢棄的



设市中职做房子,雖然門是如 上的。但我很幸運地找到一把 梯子(向右走,避開惡犬和地 上挑凝紅色的幅地。走到底 ,打開右側小屋的門。可發現 梯子。此外,小屋左邊的海狸 有一块此份走過朝地子, 就可以此後走過朝地子。 大期頂部發現一個被制,就從 同口聽進去。 (use ladder on box car, goto ladder



1 gr , hele)

"edora的強時 麗難所似乎 己種很久沒有人住過・我在桌 上找到一把小刀、抽解裡找到 一碟 猫食 (get ko.fe . open drawer . get cat (ond) : 12 上堆了好晚费两颗瓶。我大酪 瞄了塊眼 (look paper) . 道代報紙件品報業多年前。火 **尼兹氏比赛生的一周大国毅(** look paper) • 我仔細模索 了一遍。結果發現皮懷後的牆 樓有些蹤跳。腳看之下在他玩! 到一個聯系的保险箱(move dresser v open tear) o (H 起保險箱的外面通有高電壓 > 如果伸手過去,但準有得你受 ,我在早午實在找下到開闢。 、2支出門來尋找。

病聚的雌原物然是從壓頂而來。正當我爬上壁頂研究時 ·一等描胞來料礎不休。我把 磁食仍下摩頂 (use ladder v goto ladder v use cat food on cat) · 适等描號下屋去 · 原本坐在"旁的野狗立刻執



猫追去,一個雞飛狗跳後。我才這意到野狗原先佔據的地方居然是麼小屋。打開小屋的門。裡面就是擦測高壓的開關。 (open door, move lever)

解除了高眼後,我順利地 路學線商打開。裡面赫然存放 了Prk ligan的住所位置圖 和 时现金,我當然是毫不答 氣地拿走啦 (open safe g et staff) 1 正當我研究地 個之際,手腕上的 comitak 哪 哪作響。 Stacy 普急的聲音傳



來:「Tex!你的顧客Alexa ader Marsha!!被讓殺了,你 最好變到現場去,地址是,。 天啊! 碾主死了,那我這幾天 的再被不是由忙了嗎?我不相 信他那個跨援的老獎會付給我 任何酬答。

Maid r Scine

Narstali的配體被樂園在一條鐵路旁。排籍方施計。過 密時間大約是後展三點。沒有 人知道他為什麼會在這種時刻 到過樣竟源的地方來。前機及 我們會面時,我寫寫也了到生 會有這樣的下場。

精彩好看的在下一期!



攻略完結篇

!各位忠實觀歌們1大家好 中學!於各個即過與如何呢?各 節完了接下來又是參閱,幻想空 閱V攻得如何了?沒有1 辨實在 是…太好了!以下的節目訪談你 一定學仔細看,用心的體會!

相僧你一

/Charles Angel

4 的密碼看看,沒想到果然真 讓我打開了。 趁守衛還沒回來是 前,我立刻溜進 John Krapps 的辦公室。

當然了!機溶檔案一定額

1 +

乜不例外,。

追問繳對和

定能在幻

想空間中放射自

已的。好?上一樂節目與茶小姐 尚未熙大家游遊在 K RAP Rad to 所發生的趣事。可否先請你茶 小姐爲大家談談如何完成 K RAP Radio 的資料搜集任務

Charles A .:

果旗驚險刺激!依個例選是 請妳在 K-RAP Radio 電臺的經 歷詳細告訴我們的讀者吧!

佩带:

我的第 站是 K RAP 電臺。

在我進去的時候,眼蓋大廳中的接待人員剛好不在,在大廳左邊好像是John Krapper 的辦公室,在門旁有一個號傳載,我想試試看 Desmond 給我的那一組 4595



 收體世界的,一樣爛透了!才拷

份後就爆掉了,而且碳粉遏 **我囋成黑美人。不過總算將文** 整個拷貝好了 1 將文件放回柏 後,才想到,如果不夠起來不 是一樣學露行縱嗎?拆借刀要 **對很簡單,但是要數上去我可** 交研究了」怎麼辦呢?還好是 断好職到布戶盆栽中好像有 司的七旦較鬆軟。 他也實在是 · 了! 這種贏彌匙的技巧我早 不用了一伸手往上中一探,果 知我所料・ John Krapper 眞 将編進藏在遺兒,早往意到就 用費心的用拆信刀開鎖!拿起 ●計將抽羅鎖好,再將輸匙及拆 力放回原位。 這下子可憐的倫 一點也不露痕跡!高級密探的 · 「能力不過如此能」」

右邊的大廳不能去,左邊的 門總可以走吧」進了左邊的門 ,才知道選兒竟然是一關豪華 谷童,在最左方剛好有一個裝 養華的透生來表開,正言手取



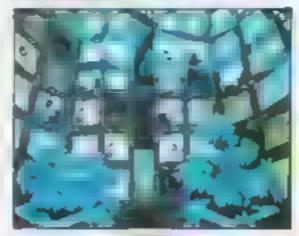


幸好沒有人,否則,....。

Charles A .:

佩帶:

你們是真的以為沒有人?事 實上,當職梯才下降沒多 , 不 知道您麼的,就突然冒出一,能 人頭在看熱喝了!



Charles A.:

太可惜了!那天我愿趁跑去 那理採紡才對!

高着、英川:

你敢什麼?

Charles A .:

夜什麼1沒什麼!我只是說 那天我不知道到哪兒採訪了!請 繼續說。

佩蒂:

那可與是糗死人了!不過幸 好遊我挺達我等時,外面正列帝 著一件工作服。我想到了!他們 一定故意將能做成滿谷間的標 子。當來訪的类女洗澡時,好課 公司中的同仁全都欣賞到!

Charles A.:

說的也對!看樣子我該跳槽

J !

荻里.

選り先キ・イ製調度興奮

佩為。

在♥ ! 致立刻就將衣服拿 起拿 ! , "一、馬我喜歡裡奔喔! 我雖然開放。可也沒到這種地步 !這裡閱好是 KRAP Radio 的



錄音室·在錄音室 A中似乎。在 談論著什麼重要的事情;可是滿 ' **等聯音設備, 致良辦法聽到他們** 在影些什麼。無好在左身的錄音 · 广室正好是要著的 · 不過門勞 依然有密碼鎖。我就著學在John Krapper 辦公室中看到的密碼46 907或25110 納入進去, 渠航育的 門鎖一下子就開了。進了門後 看著:第一大堆的控告按鈕連我也 都花了上不管他随便按了上夜柜 到意然接到好在室的骷髅舞。剛力 叭中傳來了他們正在蹂躏的秘密 太棒了整於讓我抓到把握了上 可是要有職機啊!們好在生控室 中的特上有一大堆空白綠香帶, 桌上也有一台 比一的專業錄音 模,將錄音需拿起,裝入錄音樂 中、按下錄音扭、太帥了!這下 子你们一個也跑不掉了!

可是當我在占治自真的的候

• P C, Hammer竟然與現我正在模塊,就跑了出來,用重物將
門擋住。我度倒成為他的權中物

!這下這可算的帶了!門我又推

* 場。該怎麼辦呢?這時候我看

C45755 /F/

到主控室中放了一個巨型的审叭 ·這倒使我舞機 動,於是我就 先將錄好的錄音帶收起來,再将





在車上我將P. C. Hanner 的卡里抽出來,換上Reverse B-182 的資料卡匣,然後將解碼機 秀給可機看,他就立刻發動車于 將我送到Reverse Biaz的 工作室所在 的大樓。

Charles A.:

與是一動精彩刺激的皆險旅程!妳的機智能的令我非常的風服。各位觀歌講在廣告過後繼續 收替某里在亞特斯提來的奇妙遭遇!



Charles A.:

在亞特斯提布的機場該作些 什麼事?

英里:

其實在每個機場你要做的 ® 都太同小異,首先 定要先將進 影機充好電,在找到 個硬幣 並且在機告看板上找到計程車 B 可以用地插下 可以用的電話,用 是 可以用的電話,用 是 打電話給計程車公司叫車,然 。 就到機場外坐車了。

Charles A.:

有些觀象還是不知道上了 程車該怎樣告許可機小姐開到 兒去?還有可以跟司機小姐那 嗎?

集州;

夫啊 | 不要把我當成公野 好嗎?你是絕對無法對女司機 機的。在亞特施提亦你可以將 Lana Luscious檔案中發現的 材盒車給明機小姐看,他就會 你戴到鄉場安了。

Charles A.:

有人問說在賭場後面的泥: 排角場地衝襲付錢才進得去, 是要到哪兒檢錢呢?

來里:

在聯場門口有一位服務小,只要跟她玩搞數字的遊戲, 就會給你十元代幣。用過十元 幣到緊場裡面玩模克就可以聽 每了上在這裡,你大的須要賣



政一篇

·七百塊字夠以後用!要機藏不 輸的方法後簡單。避截不是有儲 等進度的功能嗎?只要醬加利用 就可以賺到足夠的代幣了」如果 你一直實不了錢。也可以出去外 面跟那位服務小姐多玩個幾次待 數字的遊戲。不過賺得比較慢。

Charles A.:

莱里:

這次她是出來做所演秀。其 正的泥巴排角是在晚上車行。這 、候你可以出去再多職點錢。然 及再到砌級上溜溜冰。說不定會 量上她啊!

Charles A.:

在協頭上有很多人在玩溜冰 日,可是你要怎樣才能跟他們玩 , 冰鞋呢?

萊里:

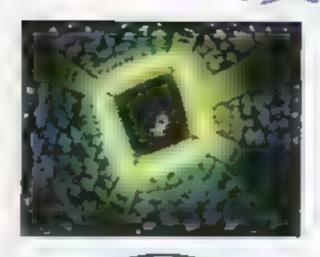
很簡單,只要先耐心的找到 京叫做IVANA SKATES的輸程出 店,用代館戲她私輸程。再到 面穿上輸鞋就可以溜冰了1

Charles A.:

當你開始跟她摔角後,只見 營幕上出現了一大堆她身體的 了時篇,這時候你該要怎麼辦

茶里:

我只好快速的用滑鼠移動動 李標抓住她身體的每一部份。



Charles A ..

又有假浆問說。在陳那發生 後。要怎樣才能離開路場回機場 呢?

萊里:

那並不是我不行。只是在九 百人眾目睽睽之下做那種事。相 信你的反應也會僻我一樣。至於 前機場職主只要請賭場前面的限 務人員叫車就可以了。

Charles A.:

道 部份的問題就只有這些 ·接下來請某惠先生為我們介紹 整個事情的經過。

类里:

 卷著上飛機忘了拉吧!扳下去後 ·看著它轉酶轉的 · 身級選轉到 一個機能 · 枚硬幣就這條可可 咚咚的摔了下來了。掏起硬幣 · 收下攝影機機後 · 心想也致超程 到市區了。

同樣的也是看習機場的廣告 看板,找到了呼叫計程車的電話 ,再到公共電話區打電話叫車。 電話那一頭傳來的同樣也是那種 奇怪的東部陸調。不過總算還是 來語。還能物叫到車了。出了機 場大順、上丁計程車。拿起在Lana Luscious的檔案中找到的火 集會司機小姐看,她就立刻把 稅做到賭場了。



起來了! 趙次可不再是玩那簡單 的吃角子老虎了! 而是玩撲克, 撲克你會玩嗎?其實我也不太會 · 不過只要依據前幾代的慣常作 法, 一藏錢就將進度存起來! 輸 發後再將達度提出來再拼就一定 會真上一大筆錢的。

049

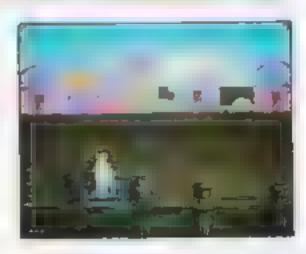


在一雕掌督谈·lana lus crous 終於出場了·果與曲線的 雕瓷滿誘惑力·可是奇怪的是她



竟然只出來 SHOW 了一下子就退場了,播音機上說這是預先的裝示秀, 敬諧晚上再度光臨。

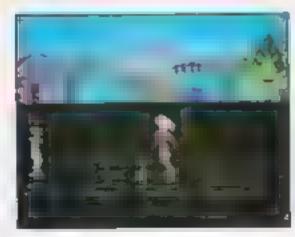
慘丁!這可想麼辦呢?沒辦 法,只得先暫時出場了 吃角子 老虎也沒有什麼好玩的,我就信 步走到外面的碼頭去看看有什麼 好玩的。這是一個非常長的碼頭 ,碼頭上有一大堆帶店可是近看 之下全都為了慶祝茶菜人而關門 休息了。不過碼頭上面做是有一 些人在溜水。心想,既然要等到 晚上,何不先婚指水玩一玩彩時



間呢!即好福冰鞋出租店(I)A-VA SKATES)並沒有欄門,進去 出租店後,老板娘剛好從後面出 來,心理面是很想阻溜冰難,只 是身上沒錢,只有代情,不過探 間之下,是板娘竟然也随意取代 糖來代替現金,看樣子這位老板 娘也是一位略鬼吧!

建便選了一雙程冰鞋。將代 幣付給她後。就跑到外面的椅子 上換循冰鞋。換好後我也就那用 吃條伙一樣盡憐的享受稻水的樂 趣。辛好我的溜冰技術是等不能 。 否即稍一不了心都至再裡面可 不是一件好玩的事。

向碼頭外指了好一會兒後, 竟然瞥見 Lana Luscrous也出來



中自腳上場?當然了1 這可是》 夢寐以求的事。避忙的答應了 她就撤下一句話。晚上等你了! 就確走了。

進入泥巴採角的表演場。 口的守衛問我要練觀賞或是要 入比賽,稅當然要加入比賽了 雖然費用高丁大約二十倍,不達 這些全都是贏來的錢,付起來也 就比較阿莎力丁!付了錢後,等 攝影機打開,坐上麼位後,節



就開始了!她一看到我在場就 一種排費的顯氣要我上場與她 - 比。付了那麼多幾後。我當 不會放過這個大好機會。雖上。



後我就盡我所能的抓住她身體:每一部份,終於在九百人面前 們就 。

政馬清篇



實在是發死人了!不過換 · 是你在九百人的面前 · 相信你 ! 會跟我一樣的 · 不過總算拍到 身帶了! 抽出錄影帶換上另 避未拍攝的 · 我想我又該向第

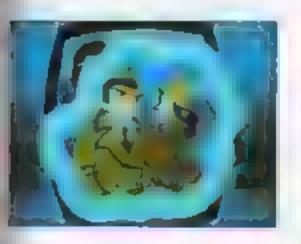
7候選者·住在基阿塞的 Chi

Lambaga · 出發了 1

出了赌場。鐵下子又整備車 問題。指當旁邊又沒有任何的 2.共電話。況且我也沒有硬幣來 電話。只好問問站在旁邊的服 員。他們整鄉好心的鄉意幫我 車,只見他吹了一聲口哨。 =計程來就開來了。與不愧是專

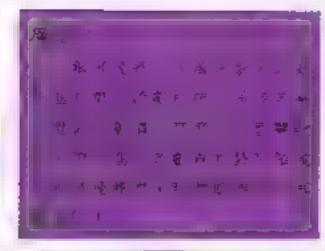
到了機場,對了前往認時容 機察,到肯賓室接機下,就又 上級機子。

新人出



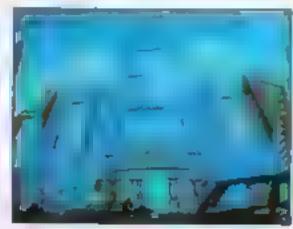
Charles A.:

謝謝某里先生如此精彩的故 等解說,還好我不是你,否則我 模死才怪!好了,各位觀默請 實告過後職機收徵本節目下一 ,你茶獻身記!



Charles A.:

果亦小姐。首先想請問你。 在 Shull Building 的大鵬中。並 沒看到電梯接鈕。請問該如何搭 電梯上Reverse Biaz的工作電呢 ?



网络:

只要先看看著上的各種層公司名稱表 · 看到 deal Rever Records 的招牌 · 知道它在提博徒。 再問問警衛 · 他就會幫你打電話 上去問題咨询的 · 然後就會幫你 開電梯門讓妳上去。

Charles A.:

上去後妳好像有拿到一塊金 唱片,它有什麼用呢?

佩蒂:

透塊金唱片是他們的犯罪證 練,只要將它拿到桌上的電唱機 上,再打開辯糊,試試看正轉及 反轉·以及不同的反面轉達。就 知道道的確是他們的犯罪工具。

Charles A.:

有觀眾抱怨說不知道該怎麼 玩電子學?按了华天就是跟不上 節拍。

伽帮:

其實 這應該不算是問題,只 要所多試機次後,程式就會自動 類妳衝賽的。

Charles A.

有人想知道妳是怎麼跟Reverse Braz要到錄音帶的?





比較簡單的方法是一直無他 講話就會 ·····,然後就可以要到 錄音帶及金唱片。不過我用的是 比較積壓的方法,只要用拉鍊指 令在他身上就



什麼!



作選不 题 標丁



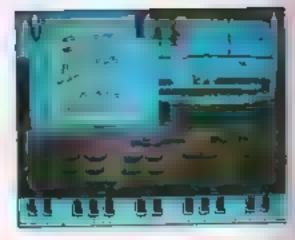
好了!拜託别鬧了·反正你們頭個都一樣·現在節目正在現場播放呢!现在可否請你茶小姐將你在 dear Rever Records 的情形版觀歌說一下。

佩幣:

當殺抵達Reverse Diaz工作 室所在的大樓時, 大廳的警衛正 在睡覺。我也不好意思吵醒他。 就自己跑到位在電梯左邊的各博 層公司告示板上。夢视 Reverse B187的 des Rever Records 工作 室凱底是在哪一樓 ▶ 一看之下我 倒是有贴卵磁果了,怎麼全是特 種行業的大集合。例如 UCK Y OU 不過細營之後我才會意出來 ,原來告示板太舊了,有些字已 經掉了以歡造成我的錯覺。看看 don Rover Record的工作室應該 是在第九樓才對,可是要怎麼上 去呢?這種又沒有電梯按鈕1沒 游法偷偷溜上去了,只得叫醒警 **衡請他告訴我怎麼上去。好玩的** 据,這樣大樓的電梯控制竟然全 『 是由警衛來控制。跟他拉了 大 准·告訴他我要找Reverse Biaz ·並繳他說是哪個房間後·他終 於取我打關電梯的門·錯我上九 標了。



出了體梯一下子就進入了Reverse Biaz的工作室。學面的 **東西倒是兩多的。還有好幾張金** 唱片吧!御遊遺像伙的歌遺歷节 歡迎嗎?不過我比較整興趣的是 作在中央的那張金唱片,我一直 很好帮,這些金唱片到底只是概 好看術已或是真的能夠翻?實好 塩しせい 台間町機・状就将五 張金塲片拿起來放到唱盤上 • 先 按下位在左邊的轉速開唱。再接 下位在右邊的向右正動的開欄。 **教後將唱針移到唱盤上 = 太権了** | 遺문金唱片泉蓮可以用。再接 下另一個傳達健,好好玩懂!資 **梅脑麥竜鹎加快了。不遇倒是有** 贴兒聽不出是在演奏哪 "穩音樂 ?那應顧它與韓晉晉 - 反正戰唱 模又不是我的,玩壞了有什麼關 係,沒想劉,在個轉的雖音中我 竟黎聰到他們裝動孩子們觀看色 情書刊及吸毒的啓示。我一向不 認為他們會這樣作,但卻沒想到 他們似的以倒轉的唱盤,暗中傳 熟给孩子们犯罪的趴息【當然了 第了搜集他們的犯罪證據,我 也就偷偷的將這張金唱片收了起 來。這時候Reverse Biaz正在他 的錄音室中工作,穿過實體曲曲 的走遊後。好不容易到速錄音室



的門口。數數門並且說明我的 常,他就邀我進去試音。進了。 音樂,與見學面放著一大樂音。 器材,中都見是一古電子來 即是一古電子來 即是一古電子來 即是一古電子來 即與實際 一次不可 你沒有很好的音樂素養也 你沒有很好的音樂素養上等 你想像的那麼糟,只要你多該 次就能夠配上遊棒了。

整於我錄成了我生平第一推: 音傳,錄好後他就邀我到主控 中談談,還下于就是我談別起 的時候了,我選用了女人天體



本能(拉鍊指令)終於顧到了 的金唱片。但是在辦事的期間 卻也不小心的實動了錄音開售 而將我們那個的聲音錄邀去手 卷錄音帶了。



Reverse Blaz以後出了 極為轉謝的級音帶、裡面有著 種非常點人的聲音。那聲音書 會就是妳在那時後不小心錄 的聲音吧?

政治清清

佩帮:

的確就是我的聲音,我顏的 想到他竟然會把這種聲音源用 。寫作的音樂中,而且還創下 學記錄上我顏的應該跟他收取 實的,不過那是以後的事好的 。「來我就帶著這接剛剛禁好的 事件以及那一塊。也不負所記 一個任務了,有了這些證據一 可以將這些類像伙鄉之以法。

Charles A.

好像你的任務到此就算大功 或了。

佩帮。

时啊!不断單吧!

Charles A.:

的確不簡單,各位觀歇請先 · 息一下,廣告後繼續觀看某里 · 政的一個任務。



Charles A .:

這次在機場好像有點兒不一可名請你說說程?

炭里:

的確,這次除了跟上幾次離 理場的步驟相同外,你也會看 到一組移民公司的電話號碼。你 可以投撥道通電話,說不定會有 些意外收穫喔!

Charles A.:

觀歌中有人不知遊數如何選去健身房。而且也進不去穿醫診所裡面找Chi Chi Lambada。銷間該管麼呢?

來里:

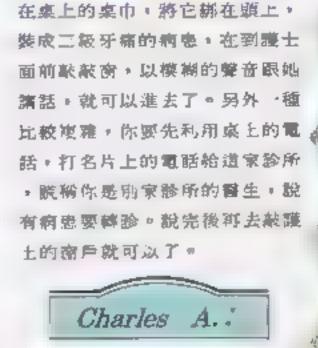
健身房在見到Chi Chi Laabada之前是進不去的。首先你一 定要先到牙醫診所中裝擠。進入 診療室後才能夠見到她。

Charles A .:

那麼你是忽變裝並進去的?

萊里:

有兩種方法
你可以本起放



見到Chi Chi Lambada 後, 你該做些什麼事來引酵她呢?

來里:

首先你 定聚先仔細的端詳 她,再找機會取她格勵, 她會做 你說她是非法移民, 遺時候只要 將在機場的垃圾桶撿到的綠卡給 她就……。

Charles A.:

職說你因為運動神權太差了以致……,那麼折腾完後,你又是怎樣資润診所呢?

莱里:

選是打電話叫計程車啊!計程車的地話號碼也是在機場的廣 告看板上可以找到 ■

Charles A.:

曜【這麼簡單哩!喂!那個 問問題的知道了沒?接下來也請 你跟觀家詳敘你在基何客的奇遇

萊里:

抵達長阿容核。照例先到機

場左方的電掃座緊線影機充充電

,在完電期間看到旁邊有一台香 煙自動販賣機・心想這次可能也 蒂要零錢,我又沒有任何的零錢 打電話,試試看退幣口可能會找 到别人忘了取回的硬幣吧!伸手 往退幣口上一綯。果真如我所料 置的有人忘了取回零錢。拿到 零錢後, 並也充好了, 收起攝影 機及充電器後,差不多該看看價 告零板类找計程車載結了。不過 道下子我可是看到了兩個電話號 碼。一個是計程車公司的電話。 一個是移民公司的電話。先打打 看移民公司看看吧」接面後,他 們一下子就問我嬰把貨送到哪裡 ?我没面没搬的回答送到機構後 ,他們就說符會見就將膝卡送到 並且將它放在機場外的垃圾桶 ,才說完就立刻將電話掛斷了。 我颇好奇洁家移民公司倒是在福 **乾什豐鬼,因此我就依指示到機 場外的垃圾桶船份,果真何一個** 他包 + 打開一看正是一张沒有寫 名字的称卡 > 閱] 唬 L 又是一家 非法的移民公司,不管他了,反 正個個的綠卡随便印制有,我就 路它收起來了。剛好在機場外面 正停售一輛計程車。這下手可是 省了叫計程軍的硬勢了1搭上計 程車。並且將Chi Chi Lambada 資料檔中的名片拿給可機小艇發 她立刻就會意丁。並且將我載 劉進家牙醫診所門前。這眞是 -個奇妙的組合。牙醫診所竟然總 在健身館的上面、我試舊想打開

健身館的門,可是它鎖蓍並且沒 有人在裡面,我想她可能現在正 在牙醫診所吧!於是我就爬上樓 梯推門進去牙唇診所了。可是我 的牙盤好好的又沒有蛀牙或是牙 齒痛痛、然後跟板墨後的老護土 又說不通。這下字數如何才能何 見到她呢?剛好看到桌上有一塊 桌内。另外一連牧畜 台電話。 再加上名片上的住址,进下子我 可找到鹽帳了。首先呢我用桌上 的電話打給這家牙醫診所。騙他 **們說我是另一位牙醫師,並且跟** 他們說我有一位急症病患更轉診 到遺散診所去。他們果然真的被 **稅職了!再來呢就是將自己做裝** 起來,拿起模上的桌巾,將它師 在頭上裝成三級牙鄉網勘的樣子 • 熬後就走到老護士所在的實口 前敲一敲 : 裝成可憐兮兮的樣子



·並且以模模關關的聲音告點他 們我是來看稱的。她一下子就認 定我是那位轉診的病學。立刻就 把我請達去診療室了。坐上椅子 後我就立刻將穩點模打開。果然 如我所料。是由Chi Chi Lanba-





一切為他服務。這下可做妙,可好我在機場拿到了一般沒有寫多字的線卡。反正我本來就歷美之人的根本不需要線卡,而且將也主給她說不定。你是我就可聞剛檢到的線卡拿出來逸給她。



我搬通路标碟了。

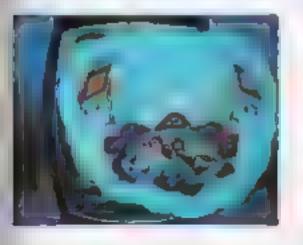
佩带:

適時候我也完成了所 在的任務回到 FBI 的神部 並且向Desmond報告所有 的過程及所獲得的證據。 對於我傑出的表現印象

- · 揭望刻,並且答應爲我安排
- ・在自宮的演奏會。近鮮的是我 等琛以求的機會・小職市ープ子 な機関限了!

來理:

我接下來的遭遇才好沖呢! ■我在飛機上睡覺>> 年時、



等然被飛機的搖直下降所來解。 實機器上也傳來空中/組的求教 等,人為與自主議航空公司 本施其簽約,因此即飛抗議。 是此現在微求一位當開過飛機的 人協助駕駛無機。以拯救全機人



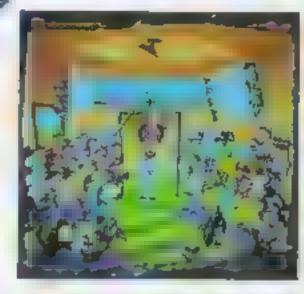
的性命。可是等了好久都沒有 「自願」這時候我突然想到以前 《從事軟體推銷員的時候曾絕玩 員一些飛行機擬遊戲,反正客機 · 戰鬥機及直升機都是飛嚏,應 該新點人可小異的。於是我就老



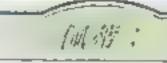
廠駕他們解決這個問題,可是當 我倒了解聯翰後才知道。機變遊 數數應跟簿正的飛機關聯會在是 等人多了十光是這一大堆戰極接 贊就對得令人眼花懷亂。這下于 沒個了!只好死馬當活鳴醫。對 到什麼接級就接。脫結案也舊的



下飛機我立刻成為新聞的 獨目換點,原來訓總統也 在這架飛機上,看來我 不知不覺中教到了敢要 人物了上除了記者不斷的



関、避及亂し Q.糟的問題外、總 競也獲翻性的打給我一通致謝電 話。並且邀請我參加在白宮舉行 的致謝賽祝宴會。



真巧!我也應邀到白宫演奏

萊里:

對啊!分別好久的我們終於 在最後的+到見面了·一開始我 們就有一大堆的話要談·可是不 嚴格的 Desmond 竟然插至在我們 的中間。我只得嚴副總統聯一些 應樣的話。真無聯!



佩帶:

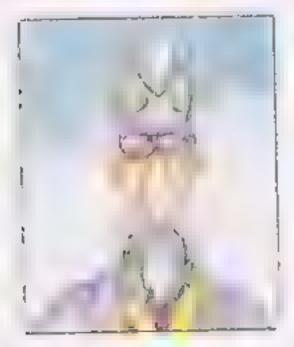
CAS LEGISTA WELL

對啊!而且當我 坐下去, 旁邊就有一位長得何鉤難看的像 伙一直找機會跟我搭訕,我實在





來里:



我的動作更迅速,一下子就 以割總統爲重,需不顧身的以自 己的身體護衛他,結果將他罪得 滿臉都是派。

佩蒂:

這時候我立刻想起來自己身 上正穿著 PBI 的秘密武器木關飛彈,於是我就面對著他,將雙手 往後一拉,胸部一挺,立刻打出 木關飛彈將他打拼七零八落。

萊里:

事後呢!剛總統為了報答我 們的傑出表現決定邀請我們到大 術無去度假,都可真是天大的榮 舉。

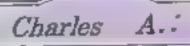


佩带:

好玩的是。我在某里的口袋 中找到飞梭像影響。這三接錄影 帶貨的使我們度過一個快樂的選 末。



對我來說可是不好玩呢! 筋 直是糗死人了! 早知道就不拍了

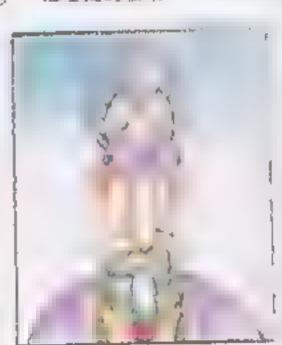


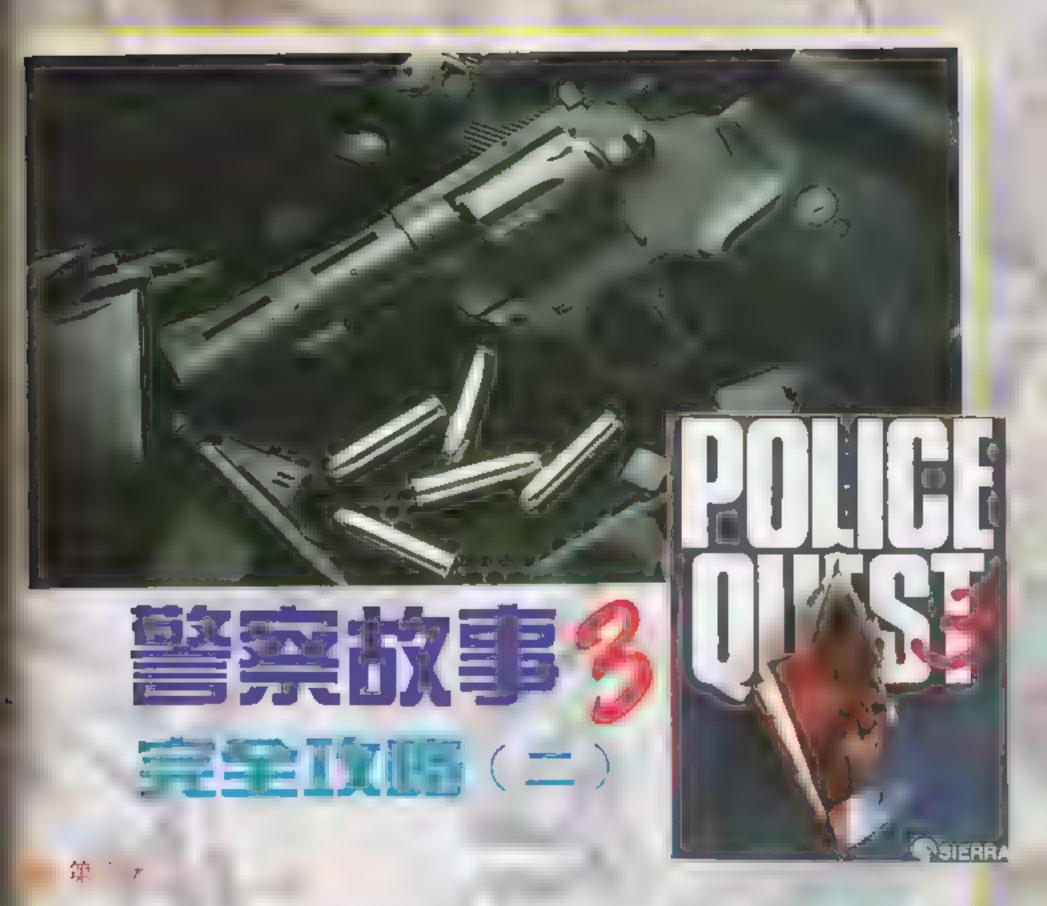
其他的人最後怎樣了?



Radio 也購買了一個電視頻道 而成稱 KTV • P. C. Hanne 也成為助理等槽。國會在關說 仍然沒有通過黃色書刊的禁止 令。而觀蒙呢! 也請繼續期待。 想空間的模集。







來到辦公室時 > 看見桌上的 公文館中有文件 + 拿來一看 + 一 天的工作往往就是從道願始的 *

「太帥了」」我忍不住叫道,原來是報社所傳回來的消息, 上面說「有人打電話來,說她知 並有關昨天晚上在購物中心所發 他的事,並且可以指認出那位还 手。目擊者的地址如下:3255 2 d街。大概的位置是在舊工業區

太好了,只要有個關頭、我 就能逐漸的把案情明朗化。在車 上,我告訴 Marales 我們要去的 地方-3258 2nd街。「那是一些 聚聚的舞台鄉? 1 ,她回答。「 該不會是一個玩笑吧!」我想了 下,不管如何。去 下總是好 的。到時要小心一些就是了。

到了辦會庫,下車一看,果 何不是任度好地方,映入服策都 是一堆堆的垃圾,沒有半點人類 是一堆堆的垃圾,沒有半點人類 。有一台手推車在平臺上。 走在中臺上。 一看吧,就并有一些線聚紙上 一個,發現手推車後的。 一個,發現手推車後的。 一個,發表一一人 一個,我走向前去一一一 一一一一一 大人。是個流浪的無蝎份牛。 大人。是個流浪的無蝎份牛。

「喂!小子!你要作什麼?

」流浪婦人間我。我試著和她說話。但「我不跟陌生人說話。」 卻是她的回答。於是我幸出所有 美國醫察放警徽的地方 皮夾, 給老婦人看,並且告訴她「我是 警局的 Bands 警官。是你打電話 說你曾在昨晚日罷購物中心的凶





积累?

「是的!是我打的電話。」 老婦人回答。

「新妳是否可以和我去警局 一趟?」我問她。

「你是說·你能認出那個人來?」我高與的問她。

「絕對可以!」她肯定的回答。再問下去。就開始偏離主題了。於是我打開來上的電腦,選擇 Tools 這一項,再選 Draving Composite。

聽從老婦人給的指 3 · 把五 官選出來 • (使用方法 鍵盤使

用書使用「四麗在各個五官還有 移動: | B| 建選擇左進的箭頭 = | V| 魏爲遂ļ作右邊的;在驗部的下方。 跟左方有立言及上、調整選項。 可調整五官的擺放位置,只要將。 遊標移到上面就可調整・若原本 **是凋慕左右選項 : 然後要換到**。 下進項的話。需先將遊標向上移 到歐部時向左移到上下遭項,否 刚左右逻项會跟著游標移動,若 爲上下選項則以政勵推;滑鼠及 摇棉使用者只要把游模移到上面 再按住按纸即可。筆寄使用的結 **果是:眼睛、鼻子、嘴巴、頭髮 拓展子。都選左邊第一種。附毛** 還左遵第二號。眼睛要稍爲偏右 而重程要「非常」偏高。調整 判者權人創經一項五官都說()K:: 就可以選Search的符合。)



散裝找出 個人, 而老婦人 一般就說「中間邪傷」死也不會 忘掉。」我把慎楽講出來看得。



話, 之後我就回家了。

4

文是 天的開始,照常,刷 牙…… (您麼又穿問一套衣服) 。到警局時大概又是下午了。 (當這種警察與好。)

看看公文箱中的文件·那是 張傳票·上面寫書 ×月×月 ×日×時……民事訟訴案· Xr Rize對……

我想了一下,對一就是那個 大胖子,前機天我做交替巡避的 時候,在高速上攤下的大胖子」一 nan 以至。他在快車道上開車牌 太慢,致使交通權等(台灣可看 不到這樣景像—)被我攤下來之 後,簡度也質在很差,那時就曾 經晚會我要「法庭風」,還真的 告上法庭」。

在我到樓下之前,我突然想 到,在第二人上班的,曾經到日 傳電腦室。申請了一張電腦を 挑聯正好聽劉電腦室主任和U15path管制中心的一通電話。要別 一位警員師還一組「汽車追蹤器 」 * 可是那位警員選過管制中。 回答說一時之間還不能還,要多 借三天。算算日子,到今天止。 正好三天了。於是我先上樓,二 話不說,就直接翻主任的桌子(用「手」游標在桌子上按一下。 多試幾次,在左邊一些的地方。)打開了抽屉・裡與就是追蹤器 了,拿走的時候,主任也提醒我 要早一點歸還追蹤器。

我搭電梯到地下塗後,突彎想到,霧要帶些什麼到法院去 ?而眼前的巡邏車提配了我這件事。我坐進巡邏車中,打開右邊 的置物箱,裡頭放舊一般交替車 的測速器,我把它給帶在身上了 。接着就回到「便衣刑警」車到 Lytton地方法院了。



到法院·Mor.ase 說:「我 在車上等你。」於是我走進法院



「你可以陳越一下在9月13 日當天) 遺件事情的經過嗎?」 他開致。



可以,是直條的,我在做一天例行的公路巡漏,結果我發現一排車在快車道上慢行,於是我總到最前方,並發現如 Ruix 所開的1978年的福特。, 道時檢查官問我:「你可以指出 Joan Pu x是那一位呢?」「就是坐在締方席上的那一位先生。」我回答。

「我拿出測速機來測量他的 車連,發現只有每小時35英里。 這是低於標準的,於是我將他欄 了下來,因為他造成了交通阻塞 「他在說謊!這不是與的!」 」Rutz大叫。結果法官數了級事 槌,並制止他談話。

等一下有价答辩的联合。 」法官說。

「就提坐在辯方所上的所 位先生。」我回答。

「諧嶽禮・警宮。

遺時檢查官問我;「妳可以 給我們看看測速儀嗎?」

好的 5. 我可答, 节昆交 给他從警束內拿到的測速機。

「請將這機器列爲證據。」 檢查官說。「沒有其他問題了。 終上。」

法官問對方律節說「你有任 何問題嗎?」

「沒有。」轉方做師回答。 (如果當初第一天時,你在 劉單上輸入錯誤的時間,辯方做 随就會即作 些問題,而作就會 輸換透場官司,所以……)

法容又請Rutz上來。

他說:「我那天是在應速公路上沒辦、但是絕對疫有關重關 太慢,而引起交通阻塞,完全不 絕這條子所說的那樣,是這條子 習我不爽,才會相下我找我麻烦 1,

Rattz一概智認他有違反交通 規則。(這種遊話他說得出自。 傾令人類對1)可是。正義是站 在我這一方的(只要沒做着事) 。所以。法官最後問雙方律師。 「有沒有最後的問題?」雙方都 回答沒有。



最後法寫宣判 基於雙方 的嫌述及所用的翻機顯示,本庭 宣判 顧告敗訴、Ru.z要在規定 日期入繳交罰變。

梅報官說:「很高與與你共 事・希望下次也能有機會合作。 , 而在互进再見之後, 我步出法 除。

坐入此內·Moralse 就馬! 看看手級·突然很慌張的說 用了·Sopny·我必須趕快去打 個電話·你能維快把我逸到購物 中心嗎?」

「沒問題。」教回答。但是 心裡覺得她怪怪的。有些不動勁 • Moralse 說:「我一會兒敢回 來。」接着就非常懷敬的走出事 外,建自己的手提袋都忘在車上

指著手提袋,仔細觀察一下,發覺上面有一串小倫應。我心 生一計,記得購物中心的左邊向 等,就有一家打造倫點的店舖。 我很快的將倫點拿走,走到倫勒 打造店,把繪點拿給老板譜他復 製一把。



打好後趕緊回到車上,再把原來的編制放回去,希望Moralse不會發現到。

還好她沒發現。而在這時。 警車上的無線電打破了沈寂:「 呼叫○×○×。薛回答!」

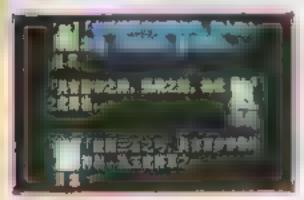


「进程是○×○× ■ 請說! Noralse 說。

「有緊急事件。請前往支援 ・地點是300%. Rose街附近的小 巷子中。」無線電說。於是我發 動車子,前往霧發地點。

(記得·要到此一地點·一定要在Rose街上·並且在2~ 3 街之捌下車。)

到了現場下了車,已經有位 下員在那裡了,他說:「我已經 把現場封鎖了,聚體就在垃圾車 內,而且我也已通知了驗歸官。



他馬上就會到了。我會維持秩序的, 放心, 遵何, 测在工作就交給你們了。」就完就把人群給控制住了。

前先,打量一下這具死屍, 心想,做不知道會有什麼人做出 這種事, ++ 我搜搜選與死屍的口 後,找到一張駕駛執照。我又對 一般就要,好到死者的 一般就是的手。發現到死者的指 申中好像有些東西,仔細一看, 是些毛囊和皮膚的碎屑。大概的 死前淨扎爾抓傷凶手的吧! 我拿出牙養將死者手指甲中的碎屑取下一等作馬標本 為我把死者的 了他給蘇網——天啊! 不! 又是 另外一個! 眼前赫然是一個五芒 達, 一種用單刀割出來的圖形。



類然這很可能是同一個人幹的。 我拿出來記本·整过些事記錄下 來。(選筆記本·在死者肚子上 按一下。)



我把工具放回後車筋去,就 跳上車回點局去了。回到局裡已 經是晚上了。但是是有一堆事情 要做。首先。回到自己的辦公室 。又有一張紙在公文箱中,拿來 一香。上面寫「醫院的Tagner醫 生要你去一下。」當然,不過, 我先把事情作完。我打開電腦, 因為我類響先鋒立一個新的檔案 (選擇Honec, de, 再選擇 New Files) 我依御才的得到的資料
 新建了 · 個199145的權。

接著,我到模下去,把兩樣新證物拿到證物保管室。我先把 毛製的樣本給管理員,她問是那 個案件的,我回答199145,並且 告訴她這是要分析 DNA 形式 等 普也把油漆樣本給管理員。

培普我則關耶的往醫院。到 了醫院,我直上三模,醫生巴經 在那裡等我了。他說:「很抱歉 ,你的妻子的情況選是沒有改善 ,依然昏迷,我們已經盡殺們所 能,我想變是唯一的希望了。」

我心念的看看 Yarie, 結果 發現床尼掛了一個病歷表, 我拿 起來看一個。上面寫說, Marie 的點滴,所應該使用的單位是() OS個單位。而我一看點滴,卻變 我上面是() 15個單位,與令人等 無,以不懂得這些東西,不能擅 引,可以此,於是我按了Marie 味面 的呼叫班,希望護士能學緊來。 等,也是我被別的情况,她 善,我們上數學生來。」

等醫師來,他非常博斯的病 歷表上的指數及點滴表上的指數 為慶有可能不相同,檢查後,他 紅菩聯說:「健是對不起,沒想 到醫歷人員會犯下這麼大的鉛裝 ,非常感激你的機警,我已經調 回來了,希望 Mar,e 現在能夠舒 服些。」

我謝過他之後,也就回家

久增加了一名黄宝春,胸前一提到藩鹏界的原位展,成名这 于到底是誰?下 侧穴兽脊头章 是誰?雖遭是……常特已越来越 横颚連離。預知鮮特,請弄下巨 分解!



食天地可謂自任天堂上轉移 ← 相當成功的一個Game → 職怪 **を複食輸み製菓です**

本攻略只是谁者玩此Ganett, **此心碍。攻略順序雖然是歷定** 的。但其中大部份卻是任君選擇 有第一部份,你也可以先打大 典。江西打骨州。並不一定要完全 胁鬼绝來,所以筆者只選提示改 略過程而已,但若你求期 脚序率 (如不挠吕布……等) 可能會過 那 Brg ,可能导上面的避蟲



、。另外, 也購授攻防技巧與· 些較有用的道具、武器及策略。 供玩者參閱。

B \$ 1

* 脱色的User在某些城中(加賀州)打門後景兼會整備 、广 ,此時一直按「鮮川可。

· 广志招易市而往第四辆台 前逸時,在橋上遇到袁紹便會使 我有大將不見,此時只要從「編 , 捉一倒 '肉腳' 當大將即可。

有時會出現兩個火粮。 個為無用的,可重掉。

• 行時會出現兩個性名相司 的武將、那就看你用不用了。但 成九 11兩位。

2,你眼菁攻略前進。貝隱 有一個 Bug 兩個塊純・且南 隔號大將不見之事也不會發生

有時武將一加入便看イジ 全身道具的名稱,千萬則去,百 值不少钱呢! (其中「89「』亦 爲此情形〉還有,你若是用修改 法過了兩陽城之北的地方,有時 遇到歌人電腦會「唧唧」一直叫 此時只有一個方法可解決。便 提出方談と深閣閣, 各則遇∴「 莫有 RESET 一途了。



人之計	點數
煉火之計	2
業火之計	11 %
成熟之計	6
大热之計	В
人龙人計	10

水之計	點數
水准之計	3
水光之計	Б
水份之計	8
お水大計	.2
水税之計	17

7項 計	點數
# 4 < 2+	3
割値と計	5
保护之。	10
元俊之計	10
全仙之計	4

防御之前	異点 事友
學有之計	F
化水子	4
Kark.	4
學也之。	7
最先之。F	l l

ラキ 8年 8月1日	₹6.9%
城州之計	5
趣明之計	fi.
奇农之計	4
解最之計	5
特权之计	10
倍學之計	17
报书之计	6
経過とは	70
我心之人	5

雷之計	點數
爆雷之計	16
天雷之計	21



				-					
0	1-	724	III	宝	*	9/3	·£.	240	2
	4/2	160	νω.	145	÷	vit.		27	19 25
ĮŅ.		4	,	4	.+	-1	#.	2,2	總
個				_					_
-35		,O	*14	Smr	21	[I H	P1 1 	PE 11	1010
水						w	v	w	
4				_					
Fie	Ť		-	,	~	-		-	
ŀ	٧.					- 1		v	
Page 1									
le .					Ť.		-	-	4
Щ.		٧				v			
10									
静			-					- 1	
编		v					ш		
表									
利						. 1		. *	
(d)								J	
alt.						4	-	_ '	
PAR				4					
をか	- 1								
ň.		٠,				1			
Mb									-
字									
推	٠ -	_			. " .	-			
3 4			v.		×				
AR									
成成						<u> </u>			ν
神			¥			v		U	¥
建海				~		Ţ			
元当	— ļ	-						, n	<u>.</u>
Mil.		_		. *	×	٧			
柳柳						v			
建									
業場		-		¥		Ť.		Ť.,	*
· 機				v	v	w		U	
34;									
eli.				¥	- !	` .		~	
峰				-		v		٠	

攻防技巧

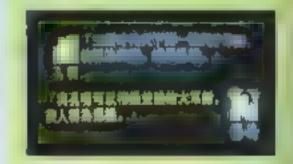
智格在各食天地的世界中是 極其重要的,尤其敵方的智斯課



略度可說整個限,所以可以的。 ,千萬把敵方的智術先幹媒。你 可採用多人合改之方式,將其打 價,若敵方有武將值智力不應, 重和 以有 暗经产件 時,先



群土場戰役發生時,我一 ,用果是、整条一件聚一了, 便一,一件數一片有一整了一。 使一件一件可一件等一。 使一件一件可一件件的一戶一 擊之4倍力量,指備有正無數十 攻擊力將提高至7000人左右,最 高可達10(60)



若罗用雪之計停不如利,由主 數數或未報的,但《記》別給《 略應代之人,有則 被暗殺 整 即或疑。作為計計或的話,用於 無 ,即用。了,最好別,在 是格正氣軟給趙茲、天雅三年。

	计和	肾形	當陽	₹₿-нч	長安	克城	慎備	南陽	李明	W	餐里	stell.	拉沙	EP	餐廳	音外	鸡城	声響	建变	吳越	脊椎	建築	藏的	水陶	與城
役	٧			٧	٧		¥	V		٧	٧			٧	ν	٧		Ψ		٧		٧			
45.5 47.50	٧				٧			٧			٧		٧			٧	¥	V				¥			
道	٧	٧		Ψ	٧	٧		٧	٧	٧	V	٧	¥	٧	V	٧	٧	v	¥	٧	٧	¥	Y	٧	v
宿	٧	ν	٧	٧	٧	٧	¥	٧	٧	٧	٧	٧	٧	¥	v	v	v.	٧	¥	¥	V	٧	٧	٧	¥
滤	¥				ν	٧		٧	٧		¥		٧			v		¥			٧	v		٧	
兵	Ψ				¥	٧	٧	v	٧	٧		¥	¥	¥	¥	v			٧			٧			¥

武器名稱	1青春	* 余州	長多	光順	761 PM	動物	悬井	表步	음 개시	战權	13x 45	連幕	女体
料· F	500	· ·											
传。编印	100	V											
性组	200	V	100										
民權	500		12"	1	V								
技术	1 × 0					Ψ.							,
* 12 400	2000						~						
+3	4000							10"	U ^d				
06円70	6000								~	4			
蛭 形	10000			i .	i					95			
996 SE 5	30000										V		
f a	4 ((0.1)										P.	4	
र र हुई।	f. algo		}				}					-	~
形 # 9 用心	-11	¥					1						
भेंब me F	5, 15	V	V	15"	V								
206 mir 1	800			P.	~	V	V						
क्षेत्र र पर	1 14 15	1						· ·	· ·				
THE LANGE	4 - 1					}				~	· ·		
20 扇柱	al is											10	
at Alt not	\$1 at the												V
24			P										
机相			P.										
भेगे सम् 😘	a)D						`	j		1		[]
Mi dia via	11			i A		10	i e	P .]
網場品	(1.1)								ь				
亂世頭盔	4000										~		
飛動強盛	15000											· ·	
火神頭盔	40000			1					t				7

她,即可放心,產生效果也大。

若謀略度高,又將軍能力又 時,即可使用連環雷,即天雷之 計及正觀就至上了,若關利將可 產生約 10000 點之攻擊力,最高 可達 15000 左右,敵人若不强,

回下來即aver掉。



路好不要使用總攻擊,太不好用了!

遵有,休閒級將無法用使物 計、正氣軟和天錐別,亦無法發 出特別效果,這是有所差別的。 好了,不多說,開始咱們吞食天 地的旅途吧!



一、據蕩曇巾

* 聽完母親的教誨後, 配得







到屋外投茶世半,否則將無錢 < 無糧,並邀宋在,宋功加入。

*到构建的徐州城和城主陶 縣談品 了解情况後,到城西建 的壁中,邀廉查加入,襄他戒爲 軍師。

* 政打北邊的舞州、此薛等 計事好在7点上。要小古教達多 , 记曾译文之計。若打時了,先 去睡 覺、強醒炎和執口之人。 即為元義) 突鉄。 言す台又別 打了。打勝了。 与元義將會告訴 你 些孤忠, 這裡又有一名軍師 除登, 可以請他加入。

*徐州城西邊即大興山、有 在實、程達忠及郵准。及實會的 策略較多,若勝了,便可進入大 興山,中間較蓬內的甕中有一把 养藥。

*到南方的徽門峽打及角。



、等級最好在10以上。若打贏了。 (終務を養し戦又ピリギャ的 tr 息 災:有ぎ重)

- 政行者 ○ * + 6 是直辖及旅门 9 · 早在 6 戰鬥·將發生年 · 蔣他當·将 • 伊·克、王·紹作《· 罗韓 您和裡節的人交談・他使會架起 一座橋 ■

*回徐州和海縣談話,他會 讓出城,如此揭開了序幕、

力在第一部份中。沒什麼較 難打的敵人。所以應可經驗過報 ,除伍中最好只有六個人。個 包 也 可容輔忠加入(馬飛好也 胃一匹)。據據升在此時很管用 ,錢物的話多質些。不過別質結 死人。否則無法使用,最好夠一 人用兩次,兵糧亦要往意。

世具、武器及策略

) # : 可產生會心一擊 , 做果爲許通攻擊之二倍。

2 J点点,以道與方式來; 用,可產生未需之計之效果(00人左右)。

3 · 11 司上,俱成力只有場合之計。

4 気が攻撃。



①矛頭 ②青巾破



二、訂伐董卓

· 机储磁崩炎 · 到好會加 · 而且曹操會帶來消息。

*到氾水腸打倒業機(在業門)映更南)。這裡有「宿」。 有機理・還有 把炸頭。

* 到虎牢關和汜水關中的



* 関上相同之 數字代表兩 者相通,如

4 19 410

① 解 个

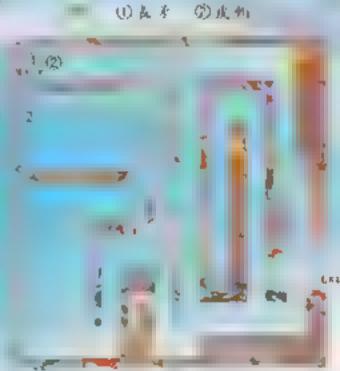
• ①

測找一把黃金絲匙,出山淵時, 關乎將會在測口。

●更西處為虎牢關,這得有 品布、李信等大將,要千萬小心 上此處亦有一軍師火丸,千萬要 簡他加入。

* 攻打洛陽城,等級要詢, 否則將、、。打勝的話,西北方 有一處,右上角有個發懷較多的 地方,使用黃金雄康,便可找到 七星刀。 ●接下來前往揚州。若錢物的點。回資州多買與守該之類。
 到了揚州。帶七里刀的將領千萬學物神勇。因為他學連續對各事使用三回的七里刀。如此各事便會加入。並會告訴你未免無的位置。(氾水腳出來向西8步向第1步)。

*攻下掛州,城內可救到度 啟申,右下角民房申有一支長槍檢下來便是攻行長安。











●長安城為董卓的大本營。城外亦有一關卡,道德的數人不好打。要平萬小心!城內有周起



可請他加入除伍。

用得當,便可輕易過關。

合此部份最好多實守該之總■ № 範ャル保である・資料を

三、打侧衰衡

* 把對价呼叫過來,和他談話,他會與你去休息。睡露後再和劉備交談,也和他夸遵的人交談。

- ★城內可得知超雲之事,當 務之急當然是去找超雲。
- ◆往南可看到葱餡, 越雲便在裡面,不過他此時不會加入。

* 稅城中有當曆、除起、除 間,不會很難打,城內也無重大 消息。

*准南城有知宣、张勤、除 起,也不難行,准青城内亦有一 消息,任良時用

* 雜號作兩的山,往東南方 節看到一小型,是水號先生的東 ,但無介紹信也無理,所以完全

*往推劇北方獨·打勝後可 在中間的提申得到介紹信·右上 方級中有長季。

●到水旋先生家。可得知案驗和取稅之府包。

◆等課號前有「道報卡,但 都不是問題。打完後先回去休息 再去。表析可不好打。若遭是勝 不了,那就再致功吧!

企此部份保容易,並不很難 過關,只有為經域較不易打,還 有最好別放過查析,如果放走他



• 他不會在資州出現 •

四、北滅袁紹

◆先把名布身上東西移士



他将领身上。

◆出海腸城向北走・此時。 物:4·5

+ 再中 中場。此時要有金。 00 · 對右上方和商人實訊律处。

●旁身的小洞只有线和装件 去可不去。

申攻打渤海時。要千萬注意▲配。他會用詢仙之計。

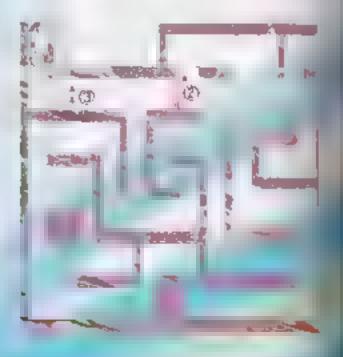
●先到左下水坑先生家中。 化會給你炸藥。

●出城。到最左身山洞。司

①休止

②用介

③石疏,用炸藥炸開



找到周介和單稿(徐底),最主要的是徐点要在隊伍中,否則勸海過不去。(留一個空位給徐点加入)

*向來,再向兩走可看到 山寨,有許放、板度、文概、非 開等大將。打敗他們後進入山寨 ,內有一監牢,用銀錐是可數出 越雲的妹妹,和他交談可得實情 。

*再往東, 轉北,可看到 城, 城外有一人, 他就是常山越 上龍, 使用書信他便會加入。

●打到駐守軍後,先去休息●再出來和食尚交談(路中央部間),打敗他後,可得知實外之事,城中有一支三久款。

*實州城並不好打、有"個關卡一座城,最好打完一場戰便 國去休息一次,如此便可打敗在 44。



★兵力千萬保持最大上限, 要不然不容易過隔。

万、南征回路

* 冀州、遵有 老人,可符 升等級一級,但最好是在等級50



多級定後才用 • 因為那時專紹不 好升。

●利用种片之等「飛」到底 陽城 · 由城西邊的橋向南邊 。

◆治路有伊林的家、臥龍先生之家、馬良的小屋,可由他們 那只得到一些訊息。

实践城由全藏和章志驻守特於對付、城中并遵有一把弓可感生弱次改整。



廷及楊齡駐守,只要打勝貴志和 我廷他們便會加入。城中共遵有 進月刀。

*進入往陽時,單力最好保 持最强,先去井邊找個月刀,準 備好去找越範談話。

最後是零陵城、這城亦簡單、打贏之後、先黎銀一番、並記得先存檔。

◆由城內得到消息,儘快出 城去找單章一一点点,遇到他又 是一場硬仗,打勝了,他就會加



●再回零晚城 · 西邊有一小陸 · 由是統和其交談 · 便可學會 個之計 (休閒級無) 。 再回馬良 之小學 · 此時馬良和馬根會加入



★這是遊戲中最簡單的一部份 最易過關 · 無什麼技巧可言





人物小傳:

Jon Von Canegham (1962年 生》,現年30歲,生於洛杉磯。 是標準的都市男孩。1984年自加 **州州立大學洛杉磯分校(ⅡCLA)** 恺樾系易浆後,即自组公司從事 遊戲& 作。於1986年起。陸欄變 表龐法門I、I、御封戦將、核 戰狂人夢和新近上市的魔法門田 其中龐法門系列,被課或十種 **語言,十五凱版本。全球前傳統** 數超過五十萬份。新作魔法門田 · 在美上市才兩個多月。已進入 全英中大遊戲排行榜 * Jan 圖際 的幻想力,是他厮凝不断制作的 泉湖。也隸立了在曆惠萬豐的遊 **眼市場。獨樹一轍的個人風格。**

- ●生日: 艮國引年3月引日生
- ●學歷:大學畢業(TCLA)
- ●出生地:洛杉磯
- ●從事遊戲創作年份:8年
- ●最喜歡的遊戲: 創世紀Ⅲ、巫術「、鐵路大亨、Civilizat・100. 、戦艦1942。
 - 粉幣意自己的作品:龐法門
- 最喜歡的遊戲類型:1 角 色扮演2 模擬
- ●最希望寫的遊戲:角色扮演 -十戰略+模擬。

從各杉磯關際機場出發,到 New World Computing 的總部還 要一小時的車程。依照事先的約 定,來到該公司 Woodland Bill 1s的研發中心。在2500呎左右的 辦公室裡,不時穿梭著身穿絕色 型:你问時對雅樂遊戲發生 明趣?

那時我還在ULA的電腦系類 書。所以在學校課堂上學了許多 程式語意。最早先學 BASIC,接 著又學PASCAL。在有了 Apple 以 後、我發覺要解駁還台機器,還 要學組合語書。所以寫的第一個 遊戲 雕法門。就是用組合語書

採訪/亞佛列德



寫的。

亞:在出版魔法門之前,有 沒有嘗試寫過其他沒出版的遊劇?

在1986年12月,我出版了第一個遊戲魔法門。這個遊戲是在1984年,當決定成立的 War 《Computing 後,開始著手製作的。那時我剛從學授畢業,開始走較認真考慮自己的前途。在此之前,歷只是舉棋不定抱著玩票。





作響廳(一)

理,想想若是玩不下去就算了。 静計的第一個遊戲,花了大約 年的時間。那時公司貝有我一個 人,在一間租來的公寓裡,較天 與電腦爲伍。事實上在1984年那 時候,市面上出現的 Apple II 遊 觀,真正夠水準的並不多,大多 數都是濫芋充數。第一個遊戲花 了那麼長的時間去製作。主要是 疫費在學程式語言和怎樣使用Abe ple 訂上。我一直認為我夢寫的 是遊戲。而不是學體壓。體壓只 是一種能把我心中的轉想,具體 化的工具而已。我並沒有把注意 力放在寫程式的技巧上。而只想 務電腦表達我對遊戲的概念→以 及表達出狀想表達的東西。

當時我找人幫忙實了一些簡 ,還何寫手冊。剩下來的事。全 是一個人在閉門造雅。當然。或 期間未婚麥給稅很大的幫助。那 時我剛打婚。她每天盯着我的工 作遊度,還幫我查了電腦裡的冒 檢大塾地腦。至於廣法門的冒險 地圖,是後來我們查好草圖後, 再清外面的英工幫我們畫的。

亞:廣法門在發行的時候。 和當時其它的遊戲比起來。有沒 有什麼特別之處?辦舊的情形如 何?

Jor : 與其它的遊戲比起來 · 在 Apple II 上開發的魔法門是 · 項科技大突破。它的執行速度 比其它遊戲快十倍,而更特別的 是我用了點謝法 (bitmap) 製作 遊戲。很多人服稅說不能用3D點 遊戲做 RPG,因爲執行速度太慢 。但我堅持能做到,而且早在19 在銷售紀錄上,雕法門是我 作品中銷售最好的,那是因為出 品的時機是恰當。當魔法門發行 的時候,正達耶斯部衛售旺季, 那時 Apple 實關市場如日中天, 電腦遊戲市場比電視遊樂器市場 是大。這些因素綜合起來,使得 在銷售上非常成功。那年我才24 藏。

除此之外。我選得到許多在 這個行業中許多設計師沒機會學 到的新修經驗。因為我自己發行 這個遊戲。自己找人做廣告,包 裝出貨至是三手包辦。我把租來



的公寓變成小型的倉庫,安裝訂 貨服務熟線。消費者可以直接電 話向我訂講遊戲。在外人的感覺 中, 減家好像是一個大公司,其 實裡裡外外全是我一人在打雜。

大概在遊戲推出兩個種科 後,我接到許多發行來的Tran Norigin Norigin

亞:紹什麼實公司要取名New | World Computing ?

亞:Lard British 在上大 1的時候。因爲無法兼顧學校的





課業和遊戲創作,毅然從學校中 体學,回東導心創作遊戲。在你 讀書的時候,有沒有過間樣的經 驗?

Jon :在我置大學的時候。 的確是對去教室上課的與致很低 ,雖然我唸的還是相關的電腦系 。我 - 天乳晚在家が Game、設計 Game * 即時想將來的計畫。對學 校裡的功器沒多大概趣。常常上 課坐在那裡發展。系上有很多課 • 鄭到惟隱機房去實習。學校那 然後一盟一張戲迦讀卡機裡的古 黃級電腦。脫老實話,我思什麼 也沒學測。那歸學把我的注**意力** 留在效常裡真的提困難, 製胞機 里糊涂糊了許多掌握。所以你也 本用間我的學期總成績是多少了 個選算率運的是 > 總算學業了

亞;在完成 Apple 版的魔法 門【後,你又做了什麼遊戲?當 時有沒有想嚐試其他類型的遊戲 ?

亞:教們知道你高中的時候 官都与教報,在學教與遊戲之段 計服法門的影響最大?而廣法門 的無感,又從何而來?

jin:有時要感局部於會現 實的短折感。當我來到Apple II 的時候。當我來到Apple II 的時候。就是存在上面能找到的 數數。我是存在上面能找到的 數數是有數數是不可能 數學是可能 數學是可能 數學是一次以上。但是那以 。 發展的遊戲也不到好玩的遊戲了。 於是開始的遊戲來?我不能做得 此應過過程子這些疑問。 經過程 來

前面提過稅官處許多紙上的



職構遊戲。選有相關的人物、職士的描述。在這方面,我有一大 整的參考書籍。幾年來,也寫了 許多策記。然後稅想,當什麼我 不能把這些聚西放進體縣理。很 多期中都證稅鄉不到,但我卻緊 持數來試新費。我要在電腦上玩 自己寫的遊戲,這個想法是我寫 魔法門的遊勘力

關於戰機遊戲的發展響。 書最大的是龍與地下城系列 員都遊戲系列也是當了七十年版 即成長中的青年人。神話式的兒 想情節讓當時嘗數幻想的青年。 關了眼界。其中包括JRRTOINT-明各類型神話幻想小院。這些都 經對我主要的影響。當然,我們 也知题許多其它類似的戰模遊戲 ,但卻沒有佛龍與地下域系列那 樣子人人物。







編

譯/好奇寶寶

White a Will

事情 思 公正的 (法)

割世紀系列的背流功臣。 世紀在品生直線及設計者

古以來劇世紀案列遊戲一直 以中古世紀傳奇神精故事吸 引無數的玩家。但是在神話故事 的背後。柳沒有任何华點傳奇色

謝世紀主開機由太美珠和州 **味是含态出版。銷售仍實際人** 估計超過5萬多套》。因而受到 其它軟體出版简的侧目。此時第 **峰孙有本线逻辑出版商來**所他出 級創世紀日下遺儒遊戲在1982年 當時至立下往後神話電腦遊戲的 標準(當時主味科學求遊戲出版 商製作有質地關連同遊戲的售。 使得許多出版商業得打建堂談 最後 Sierra On-Line 公司獲得 育味。出版創世紀12)。後來又 再度成功。因此,其中补舆他的 賽賽馬數(Robert)共和Quigit System公司。並且很快達在遊戲 出版界單紅起來。在1993年開業

再創世紀間,影時(Irgis公司已 提出版快3個遊戲並在八種電腦 上教行

今日上(trigin的產品深及世界各個角落。包括歐洲惠日本世界,假然成為休閒軟體工業的個種。



創世紀YI與前作幾個遊戲有



I DET DETTEN





資本與官觀景功能。惟使漫遊川 生未會擁有的還責世界。副世紀 用的人概身面也比好更先達。對 世不需要敲打圧何指令。前的人 班與而乘回 医以直觉式。海血量 蓝的输入系统所组成。比過去便 化影使用 事作 现在证明 「普集を図書技術」(ORIGIN F) 賽裝前助作 》 將便是書更接近庫 實的 Britannia 大陵



測性紀VI的故事有该有新的 發展劇情



ORD PROPER

創世紀前三教館長書島頭線 官與神腦故事。故遠遠雄擊敗 應的旅程。從創世紀所讓 [] [] 整型等消息(基準過三有金額) Marine the surface and the in mare herbones ità 東東南海南部 (100年) De Ages to be to ? 含創世紀IV。創世紀V※創世紀 以下這個主題已然用來。我們的 等奇故事似乎永遠爾維在聖吉與 热迫求美德的旅途。 海圆第







州世皇初春籍王建订古家 医帕维利二氏腺素剂用帕维水剂 斜的变化 不准重计 计算要告的单 **化度在有差,共用特定的差。** 軍事。中軍制制隊是承諾的事權 高值学课时本程 1 20000000

推工机 建微汞 建宝贝卡利 · 世界 | 法输出机 | 注 现度守護問用(訓練·李德)(1) 此並用就應以業得能強進界的概 医一萬使音響等學事除非正規者 長職無難相的心



侧型飛翔一塊暗守護門板鄉 推測性純強蘇電標是、經上以和 事歌禮作為「美麗殿林鄉快定都 後黨帝告別港區鄉底產業員海事 非常被非常思想

OR O BERTHER

能与食事都會也思度生情感 的反應。這是必需的家性。雖 然創世紀漢宗臺灣英面社會責任 **美海峡**、格景岛的故事情節。但 是我們廣創世紀和指揮。出戰。 能重量用。故事發展者有











意識者畫是最高的情感反應 老準無差數數是一般而重要 整理等的數字的數字 是一個社會自然等的數字 是一個社會自然等。 與其一個學學學學學 及其一項對於在古典學學學學 發表一項對於在古典學學學學學 學學學學學學學學



Land Brandy,

在早期創世紀遊戲中。由於 程式來構不大,因此我 表次學用一學學用于古典教徒 達。現在光是一位創世紀 小組就再要20人,推算和 「學」

生態報 表示表 有 一种主要 有一个数型 计小组及管理部門。根據形 個年度數時间。大教育20個工作 專人。才有創世紀確現世



北創世紀VI中《「你們也可 《政學創世紀知的要角」的宣傳 下法《後來有無理書?



東后,我們將選出20名章選 的無文(並制題角色)的優勝者 他們所能的看到並即用我依賴 我我所知,這麼休閒軟體工業 一次將他們的遊戲迷加入新遊 眼中,就算不是越後。也是空前



你認為未來創世紀會委向什 度友廢了

ORD MARKS.

我們會在CPL INHZ:記憶聯 541 的機器上(4001年12)病過 2001年12 所屬 2001年1

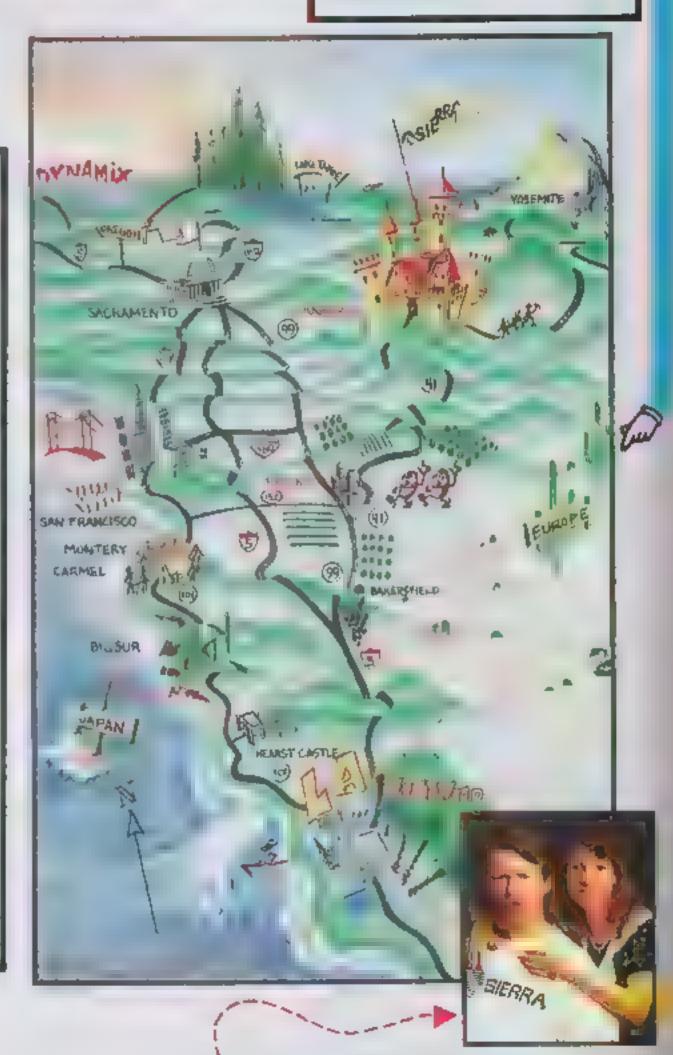


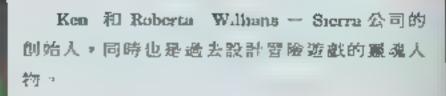
暢遊 SIERA

編譯/鳥人& WEI

但海城不止限於此。 Bierra 公司還希望在實際遊戲技術和成 品,其所能表現的成果上能成為 司行中的佼佼者。他們自己製造 嚴好而且數複雜的遊戲設計用裝 備,越至自己的磁碟特貝機都是 工業中最先進的技術所製造的。

有些人反應:他們希望而且 有興趣想了解電腦遊戲的製作過程和技術,在此我們提供一個開 做潮地給所有人。歡迎光臨位於 加州 Oakhurst裡的 Sierra 富酸遊戲低境。





程式設計師

試著想想幾百片拼圖散在桌子上的情况! Sterval 的程式設計 節每製作 假遊戲·桌上權放的 資料就條如此!但他們可是最中 有序喔!

當然啦!首先他們必須收集 能構成遊戲架構的資料,如:虧 本、抽圖、動畫和音效方面。每 後將透整獨立的遊戲資料與電腦 程式結合。 适些程式設計節2須同時具 備電腦技術和美術方面的知識, 他們遵循確實的指導方針製作遊 載,但也必須同時顧及發展中所 出現的新問題。

一當你看見回王容恢及列中的當坪 表國王或宇宙得受惠列 用的羅德,在你的電腦蛋解出現 時,您就可以聯想到原來就是遺 群人賦予他們奇妙的生命力!

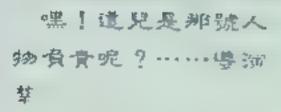
企劃掌

「你要從何苦手呢?」企劃群創造群個遊戲的整體概念。一個遊戲企劃者就像一部電影的傳演十編刷一樣。

道些企劃者技巧性地以類似"電影"拍攝手法。運用在胃障遊戲中。經由玩 來影響劇中的人物關性、劇情和所選擇的路徑。

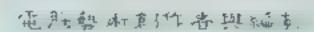
遊戲的看法、情節及想像中的人物特性和說話類氣等等都是參與企劃的人。 大伙一概兒腦力數僅(一起辦)。再樂學書禮的結果。但有些時候,他們也確實 嚴格地由自己的想像和靜驗來情思整個設計。

Roborta Williams 影過了關王宏使系列奇妙的天地。 Al 10% 帶領至世界的玩家進入引人遐思的的想定加系列遊戲。而Jim Walls > 位級職警官,將他辦任警察專門所經歷生各爭與疑任限的事件下名。主警察故事至列之中。如果您是個「認真」的實驗迷。對這些遊戲及設計者對了今頃年,中要暢遊這個遊戲信賴就可以見到這些名設計者了。



一個遊戲如何凝聚多人的點 子及各種不同的任務指派呢?只 婆賓他們一導演群,就滿定了!

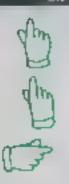
就像好萊塢的電影專情一模 ,Sierra 的導順們在遊戲製作過 程裡是不可或缺的質素人物,他 們引導和綜合分析遊戲的創作。 並且製訂計劃表,確保每個遊戲 的水準、品質、趣味性及是否具 有挑戰性(這是他們工作中最重 要的一部份),並維持 Sierra 一 實質檢遊戲風格。嗯!可想而知 遺責任符多大了



為對根據遊戲剩本不問和人物性格之異。 寫下所有可能發生在遊戲中人物身上的對白。 這看來像是件挺容具一手的。作。但如果仿育 是一題 Sierra 遊戲。你將由遊戲過程中發現這 也問問答答的人物對話。要拼得頭頭是遊戲 質了提件容易的事。他們的精頭是本事一級條 戰!

Sierra 的編劇老爺們都是來自不同背景的特殊知名人物。網羅了專門寫作值採維理、戰 係科幻、愛情小說等等的高手。就是這些眷於 營造各種氣氛的高手貢獻他們獨一無二的題材 ·使得 Sierra 的智致及動作遊戲是世界上最變 化多端的遊戲主體。





Sterra 的電腦藝術家必須其備有資源的技術和新超的電腦技巧,尤其是精畫方面和藝術的工作。他們都是千中選 的學生都作者。

我們將電腦藝術帶進一個前所未有的聚集 , 3D 午體動畫及各種遊戲透視廣葡藉由先進 的工學與前衛的藝術發揮的冰寫畫數。你不只 是照純的新遊戲而且,你還,把自己的簡問和 說話方式密於遊戲之中,拔字覺得自己就是遊 戲牌的一分子。

造些人好像很面熟 … ·· Sierra 的攝影工 作室

Saurra 絕工作人做就像一個 人來確一樣的融合。我們不僅應 有無比的關隊精神,有志一問私 禮出世界一流的電腦遊戲,選利 用證閱攝影工作室便我們尊正成 係遊戲中的一部份





奇勢工程工作室

這裡是做什麼的呢?如果你 還沒在電腦上裝設音源輸出設備 的話,你或許很難體會 個 Sterra Game 玩家是如何為配樂和 音效而隨迷!因為你在 Game 中 節數到的項在電影一的立體音響 效果幾乎沒有 + 豐爾樣 + 你們可 能會說這二者間的比較有如關者 屬新或凱迪拉克內地方,但是 形式、大小及感覺可是完全不同 晚 |

我們知道。Sterru所有的遊戲都是上下環環相應的。而你可以完全控制全局。遊戲中的音等、語音及音樂皆以電影製作方式 星現給品味獨特的玩家。

品質簡制技術(提蟲小隊)

常 物遊戲在完成階段的首言面經過數格的審查措施 某些人實數在遊戲裡找「臭蟲」。 實工工作試實找主遊戲裡有無 bugs , 就是對話上的缺入或不斷的地方, 如要有可能品數的地方 我們那任理的無對專情性關資料,以確保 Storma 的遊戲音美無缺。

製作機に成た過程中、我們至不助意、在公司維有先進的自動機器、已們並不見最特。所 、加支機片、有任何的問題、機器な身會自動檢験、並且挑出有疑問的磁片。

Stern 人司確保性而遊戲的製作品質,如有任何疑問或不滿意的地方還提供起實及解答。



年 年

*

¥

-

*

市場行銷…… Sierra與定之間的棒染

常遊戲創作者忙著架構新的遊戲時,有群人也開始忙著把新 Game 並是 像述結繁好者們,包括許計遊戲海報、封面 Sterra 雜誌及遊戲的介紹書籍至 , 選群人裡可是有很多設計及行動策略的高手聲!

市場服務組





想和你崇拜的設 計師聊聊嗎?

在此處你可以得到學家故事 3 股計省J.m Walla 的親雖簽名 · 也可以在走廊過見 Kon 及 Roborta Williams 到夫婦。

每位設計者將會很樂意的回答你任何有關遊戲的問題, 甚至 應可洩漏一些遊戲攻略給你。如 果你當場與起實了遊戲或磨提供 什麼意見,設計者們會非常高興 並且稱你簽名的喔!



Sierra 遺種……、 值遊戲一大堆,還有 歡樂一雜筐

在 Sherra 的碳品店裡。你可 質到任何有關遊戲的東西、如各 種的書籍、磁片、贴紙、工恤、 海報、毛巾、艇打、馬克杯、株 林球等等。上面都印著你所需要 的遊戲人物。

當你把車子上即有單東最熟 情大脑的單樣的遊腦車、區里都 便基列的海鄰或者中國之心的 生 恤秀給側友對時、常署別人深層 作即也,作取別首言符 在今哪 特殊又神奇的地方!

世界著名的風光團練著 Sierra

Sierra 公司位於國家森林的心臟地帶,而附近就是世界著名的。 华城聚名勝。

從 Siorro 出發在短程內你可達到 Yestemite 測家公園、 Sequo-ia 阅家公園、他界上最高人樹木的主產地、還有出了名的個主峽各內永公園 King's Conyon National Park也難處兒不遠。

艾麗的名金山。 Monterey 的面框线书,整面字的繁华地 Carmel III Big Sur 在《光》 4 個小時的原程就可到達。

世界上展展光磁線統約由上型 Tahoc 单、Rena的西部老路域。周的互至主则及年纪先生 最近觀的戲彙。

好菜稿。世界開業的資源·洛杉嶼和比據利山的轉的"道"都只要もSterra 云《西南古诗 玩得過程》

才管你是住在加州或是想到西部旅行、清神到 Sierra 点司 遊戲入行程。我們生業的關意。 +分願意把製作遊戲的最情点、最明像、最好數的遊程期售分享。

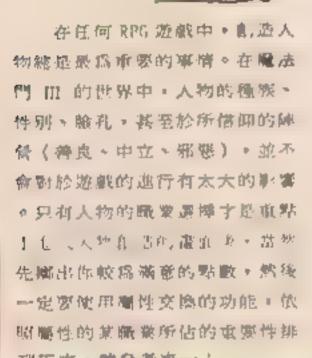






位冒險者的手上應該都有本 各一件,相反的日記。 也許各位 是都還一是嗎:「這條伙的 日記忽嗷窩的這麼蝴羅雖嚎啊! 」沒有關係,本寫幻島實驗須知 就是教各位如何在繼法門的世界 生存下去。

1. 人物創造_____



至於非它屬性的分配。智慧 分給單師,人格分格物師。這是 不變的原則;但是這樣子的分類 以一個人如應主力的激素 人如:遊俠、流浪黃子的法 人如:遊俠、流浪黃子的法 人們也看著不良。像是巫師的法 力已經到達一手多點,而流浪漢 力已也有明明不多點的情况發 生一、體質、速度、準確度到讓 像員平均增加; 医肾腫法門 III 中的戰鬥練形似乎是一字排開, 奶師、牧師也必須加入內梅戰, 埃打的機會也不比條伍前面的裝 快、野帶人來得小。(比較起來 雕般體的壓師、牧師可鄉數多 了、特排的巫師、牧師可鄉數多 子、後排的巫師、牧師可以打 侃小魁一、)



2. 等运组合



在有數個聯員的 RPG 中採用 分工合作的方法是最明智的推理 : 秋提出下列的組織方式供各 每号:

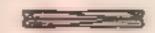
列下來,請參考表一: N 16 년 박 中市電 迅 威 20 23 カ 脈 等 等 D D B C B D 士 汽 C B D A В 遊俠 В C A D B A D 唱 新平 £C. D В В (0 A. 牧師 C D В В [) D 種帥 В 3 D n D В 盜賊 D 8 В В B [] も音 D 0 B C В A 野營人 C D B В Ā 德鲁依 流浪漢

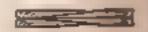
*依屬性點數分配以A 為最高, D最低。

(2)兩個遊俠、野體人、 盗賊、兩個巫師:這種除伍在 一開始可能會比較辛苦一點。 但是劉遊戲後面就會比較輕 粉了:因為劉後面出現 的保物(例如:終結者)只能用 法術解決。法力一百點、兩百點 地消耗。沒有多一些的施法者語 量是吃不滑啊!

安於特別隊員, 上個域鋼中

至、有"仲(不知道信息有更。 ?)特別錄員的第一個用處。 他們也都有不錯的裝備。學管 抢下來自己用。給粹号錄之 統的裝備執行了。第一個等。





文皿 野上電調



/陳宗甫

3. 绒侧



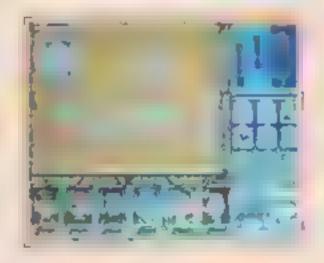
進入所服主式探索各标之所 , 有望各份推納先遊幣長人城镇 上近郊上傳送門的李朝

	6,	地
献	1)(1	930
134	相址	9 3 T
Pri.	iğe.	30R
招	挪	SEE.
火	串	M
912	挟	蜡
	型点	泉 頂 神 梅 原 原 沼 澤

五十級據的武器中即官日品 質点等平分是依明、泉頂旗、花 海鎮、荒原縣、五平線、人件線 的順序、首随順賣食如何主要。 低入順序增加

職力 音讓、解、智師 德 數依如《《學習》共計為智勢的 才水十年代人才或不有要特意方 學、在《下城論員校百錢》

說到我發。可以不要單年地 跑力意器上於在板塊那一條「鑑 了費 (1克子雕法門 III 有「 走裡單行智術」的為除「器然去 有類集門目光以下,然而進一等 結進定一番。決定要買什麼後再 輕再度環上 使可。若十一筆 可觀的電子費了!有從更多有付



避塞定費、難怪武器店的矮人ぞ 根看到我和等普翰,心想 「記 個百鑑定的人人要」

4. ATT 5















初級的智險者可能運生存都 版困難,為了避免初級的智險者

太早夭折。在泉顶填四圈有不少

能暫時提昇關性的地點。壓標如

F

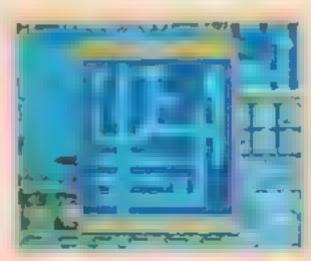
点色短點除了拓級首級者平 時就該常常跑。中級智險者在迎 入險您的地下城以前也應該來增 加賽性必可常保平安。

區域	4c (2)	7 1
A 1	X = 4 · Y = 7	+20防護値
A 1	$X - 1 \ 4 \cdot Y = 6$	+20人格
A 1	X = 1 1 · Y = 3	+50生命點散
AT	X = 1 3 · Y = 1	十20智能
A 1	X = 1 4 · Y = 1 4	十100法力點較
A 1	$X = q \cdot Y = 9$	+30方量
A 1	X = 9 · Y = 9	+30速度
A 1	X - B · Y = 5	+20等級
A 1	X = 1 0 · Y = 2	給100元增加火焰抵抗力

投到。此外,特些打開普通查罗 塔大門的金字珠通行卡位於便名 山上〈A4座源X=15,Y-13),除低中學有人力聚程過 50點才能打破玻璃盒取出金字 塔通行卡:在吸過增加力量的泉 水(B1座標X=4,Y-9) 或所來試試1



除了上面說的兩般卡之外, 還有 稱電腦系統卡德共有六張 。在進入人格馬的食守塔以前一 可要樂齊,否則在食宇塔內你會 滑替柯拉克脚雲蘭頓坐輸送貨跑





了。你都因看歷系數卡不足而被 图在一個滿是「終結者」的可問 內 等死或是請求巫師先生的 幫助吧!



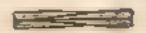
完力种珠不但可以決定合所 係、重權係、能升任三者問善良 。重權係、能升任三者問善良 。中立、邪惡的實具。一颗一百萬 經驗點上一類完善,可 經驗點上一類完善, 經驗點上一類完善, 一位關正時。他會順來其 它二種勢力,並給你其他與失為 上的實際。

金字将這樣地球上块及的名產,在魔法門 III 的世界中都就 處可見。各位一定會實得好奇。 「安字将是做什麼用的呢?」答 案是:魔法門 III 的攻略率,所 有數顯之答案在金字将內部都可











常駐式磁區修改工具程式





少年多條故轉均是針對進度關存檔做磁區條故。 行下因此如來修改值過大,例如錢數。在遊戲中 又獲得金錢,可能導致歸書甚致當機。對於當機 者只有在條政時不要條敢過大,而對於解書者。 可SAVE後,再用 PCTOOLS 條故。因此筆者就有一 也然:條故的磁區位址均是固定,而條改條也是 固定值。如果能將條故的手類稱成資料檔。而以 一程式長點之。只要遊戲一條存進度將,長駐程 式再順便做磁區條故,然後再LOAB進度。不是又 或協超攝狀態了嗎?因此筆者經過十天的編寫值 銷,終於完成此一程式。名為長粒式增區修改工 界程式 TSRSM (Terminate and Stay Resident Sector Modify)。

資料檔架構

資料檔寫法相當簡易,如同使用 PCTOOLS ~ 般,簡參照範例依下述方法損損資料檔:

- 1 資料欄中第一筆資料場所欲聲敬的完整報名(不含完整路徑)
 - 1 若遊戲存放日錄爲c: \game\data\save dat
 則備名應媒入 data\save dat
 - 2 若進度是存放在c \game\save dat 則 相名應媒入save.dat
- 2 以資料檔範例的第 項條故資料爲例 0.0 08 00 35 75 37 75 38 75 30 75 30 75 10 00 66 02 1/其中第 組資料0 0代表「磁茲:位址」。 如同 PCTOOLS 中的 Relative Sector和011-

/林榮茂

set (此函數字幣爲16進位)。

- 2 從08~62的資料採此「雖高:位址」開始所 欲錄改資料。可有20個「磁區:位址」,與 一「報遞:位址」可有16 bytes資料。
- 3 第一字元 2 與第二字元 2 脚可爲空由,若不爲 空由表示要自定熱鍵。
 - 1 範例中 00001100 12表示使用Ctrl-Alt-E。 第一串數字00001100為二進位數字,共有 8 bits。各 bit 意義如下:

接下來的數字12為16進位,乃是頻盤上E的 播描碼 (scan code) 非 ASC11 碼

- 2:(Ctrl), [Alt], 等鍵在加强型鍵盤(101/120 key)指的是左方按鍵, 右方按鍵無法 傳發(測知)。[Enter] 鍵指的也是左方按鍵, 加强显量器可避槽控制键也無法過量
- 3 欲以左右 [Shift] 觸發態寫成 00000011 2A (先按右再按左)。或 000000011 36 (先接 左再按右); 欲以[Ctrl] [Alt]觸發應寫成 00001100 1D (先接 [Alt]再按[Ctrl])。或 00001100 38 (先接[Ctrl]再按 [Alt])

• 其它組合率此要領不再且述。

4 熱鍵器间時寫入兩組· scan code只支援NT 鍵盤· AT的接充鍵器要類外處理·故不支援 (致於詳細的 scan code· 對見符表)。

4 第三個字元 2 為歷段結束字元,不可省略。

使用意法

1 格式:

TSRSM [fi.ename] [/Y /N [/E./D

1 檔名可加磁碟機及路徑名。

(2,[] 內的項目是可有可無。

(3)若想改用另一資料權內容。直接加上檔名即可。不必remove後再重新載入。

4使用鲍奶

TSNSM/R :教將其從Memory中檢緯。

TSRSM,Y :啓用檢查鍵盤處進程式有丟被查

趣功能(內定檢查)。

TSRSM N :啓用檢查鍵盤透理程式有否被置

缴功能一使用另一植方法检查料 動有否被職發(使用此多數時。

若無難爲組合鍵,可能転法彼都

到 熟 難) 。

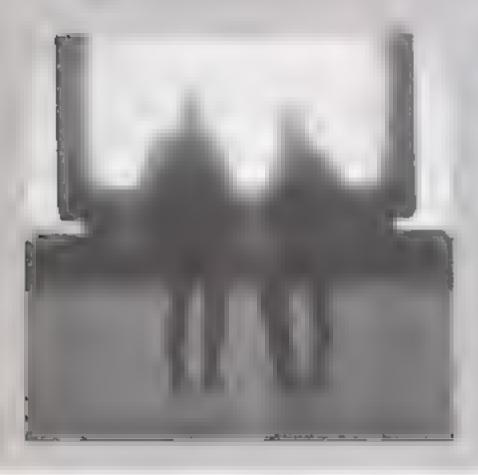
TSRSM/E :表示師每進度推時,要順便錄改

TSRSM/D : 表示不需要在存进度時作修改(

係了避免減慢執行速度、內定不

修改)。

(/Y /N /E /D均應避隨在擔名之後,或是 TSRSM COM 已長駐時使用)





2. \$3. 52 :

Ctrl-Alt-E: 功用向Æ Ctrl Alt D: 功用同 D

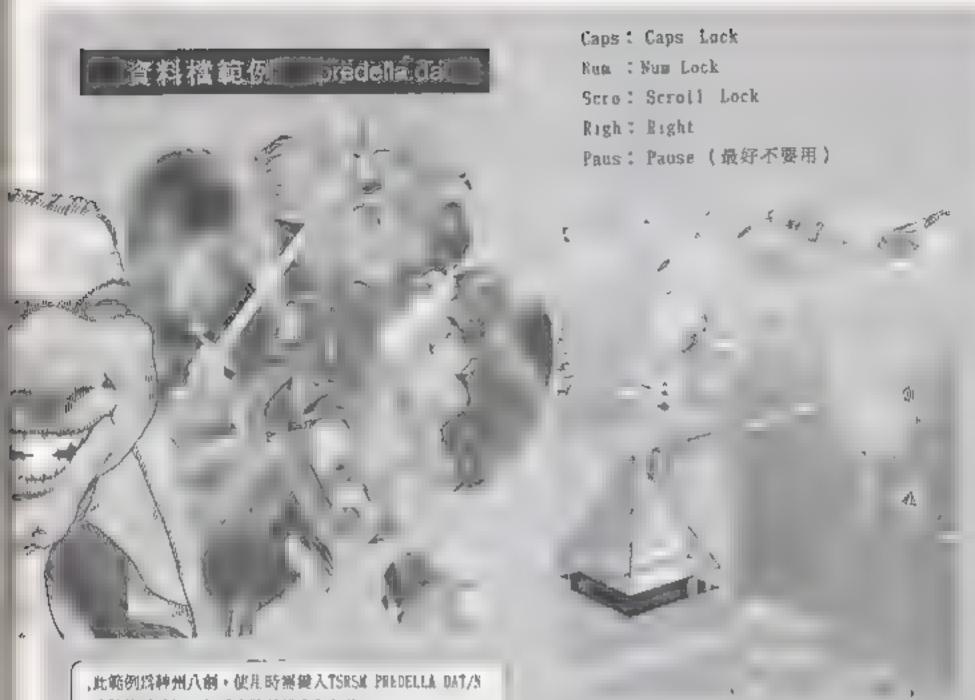
3 战明:

使用時先執行 TSRSM 數入資利指, 再進入遊戲中,使 TSRSM 星enab.c狀態,而後存做再載入遊壞,你就會發現遊壞欄已如同使用 PCTOOLS 修改過了。

本來無 [/Y/N] 這項功能,後來測試神州八 前時發生當機情形,才知神州八創會檢查 INT 09 (B10S的變盤處理程式)是否被 Gane Buster 道 一點的程式反攝戰,因此才提供此參數以及更散 熟體功能。因此對於會發生當機情形的遊戲。 競獎可能與一個人參數導到刺鍵無法獨發時 ,隨變更熟練,設用單鍵獨發方式。

後起

本程式只支援HANDLE式檔案管理,對於使用 FCB 式檔案管理者,本程式無能貸力。另外本程 式只能鐵住。個檔作資料修改,目前暫時無法支 援多進度檔的修改,因程式目前只保留約 400 位 允絕的空間,若是提供多進度的修改,勢必造成 可使用配憶體的減少,以及執行速度的減級。因 此,在此希望國內遊戲作者們,不要針對本程式 必,該陷,來設計(A): 中儲在進度的 以良。 包 括對進度機作資料組織。



,分號後爲註解,程式會將其後字元忽略

,大小寫皆可,程式自動轉換

GANEDATA AY

0 0 08 00 35 75 37 75 39 75 36 75 36 75 14 00 05 02 U 16 22 00 09 02 2b 10 0u 02 1e 00 . 02 37 00 ↔ 02 0 32 26 00 19 02

2 2 2 BE 08 CO 38 C2 08 C4 08 C6 08 .8 08 CA 08 CC 08 2 228 CE 08 JO 08 D2 08 D4 03 D6 08 D8 08 DA 08 DC 03

2 292 28

2 3.2 30

2:316 40

2;此字元2是作爲區段結束字元

此區資料可省略,表示使用內定鏈

0000 100 .2 使TSKS與政能

0000. 00 20 使TSR5M禁舱

2 , 麥第二區段結束



Back * Backspace

Ente Enter Return

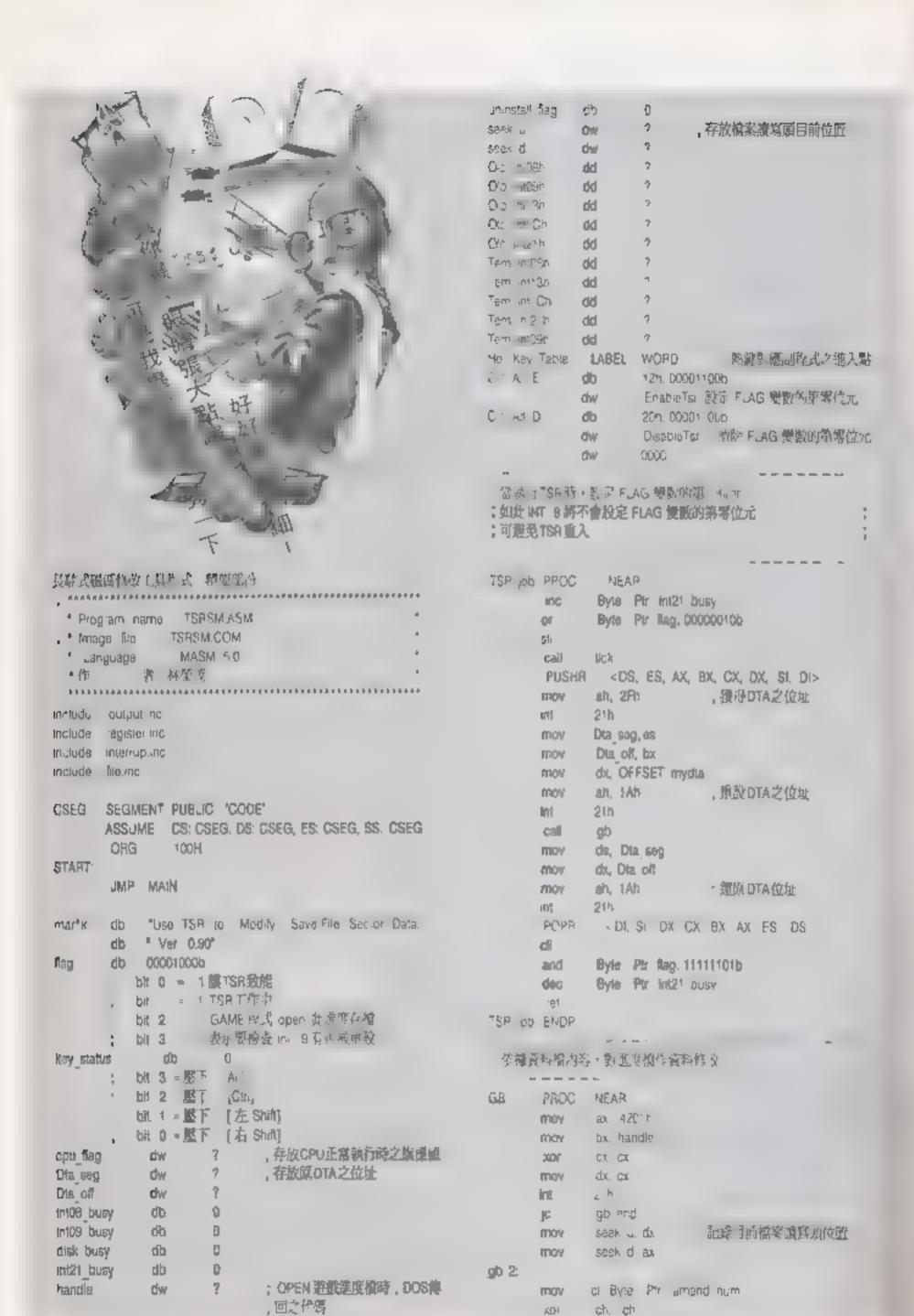
LShi: Left Shift

8861 Right Sait

Spar : Space

(附表)鍵盤掃描碼

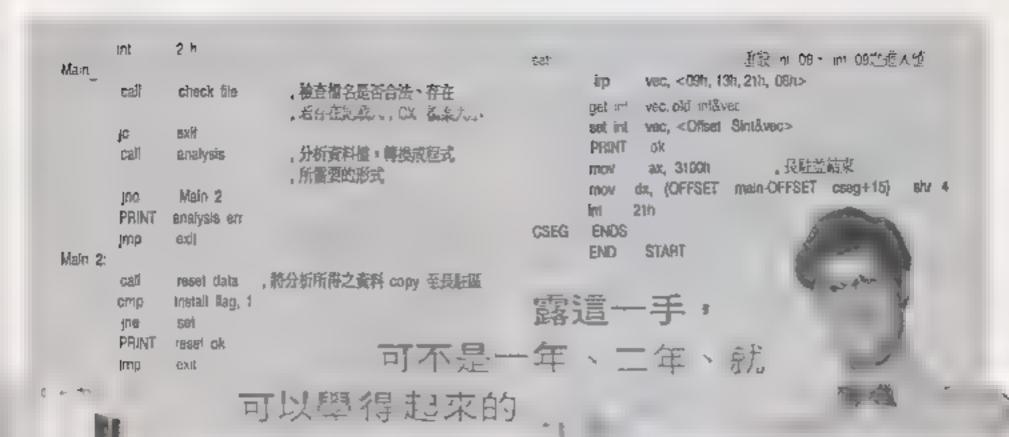
接舞	ESC	1	2	3	4	5	6
· 杜·	01	02	03	04	0!:	06	(1)
技練	7	8	9			Back	Tab
林带基	08	- PO	04	98	(OL	DE	i)r
接續	Q	Υ	E	R	Т	Y	
是後年	10	- 11	Z	3	d	1	6
接麗		0	11			Ente	[.+]
長提奪	17	18	9	.A	.8		į.
按章	A	5	D	F	G	. н	
制提碼	DE	.F_	20	21	22	23	24
按 離	Ĭ.	ŀ				-Shi	
お連州自治等	25	26	27	28	29	2A	2H
接爾	Z	I,	C	- S	В	N	l H
杨州岛:	20	20	2E	2F	30	3	32
接機				Rshi		LAU	. Spac
長指揮	33	34	35	36	37	38	39
接舞	Caps	Fl	F2	F3	F4	F5	F6
早學者	34	38	30	36	3E	3€	40
技能	F7	18	F9	F10 _	Mun	Scra	Важе
長描写:	41_	42	43	-44	45	46	47
接 異	0p	Pgt p	-	Left	Pado	R gh	
基地觀	48	49	41.	48	40	4D	4E
按 羹	End	Down	PgDn	Ins	Del	F11	F 2
福德馬	4F	50	5 ₁	52	53	37	58
被复	Peus						
掃描寫	6						



KBI

```
核在有否重人
                                                                            ds liat09 busy 00
                                                                     DIMP
               95. SR
        YOK
                                                                            Sint09 and
                                                                     me
gh 3:
                                                                    100
        push
                ξĸ
                                                                             cs in109 busy
                                                                     IDIC
               di, si
        YOP
                                                                     álti
               di. 1
        6hl
                                                                     push
                                                                            Ċ$
        배
               di. 1
                                                                            05
                                                                     pop
               ax, 4200h
                               一:移動直移頭
       THOM
                                                                            au o'Ch
                                                                     affi ...
               bx, handle
        rtigiy.
                                                                                         榜在放置是否珠 iOFF 等
                                                                             5.4D2
                                                                     Car
               ex, Word Ptr amend addr[di+2]
       TEXTY
                                                                                         並對 key status 作對應位而經歷
               dx Word Ptr amend addr[di]
       THEFT
                                                                             ah Key Salus
                                                                     2190
               21h
       m
                                                                                           核亞此戰是否性熱鍵
                                                                     ¢a4
                                                                             60B3
               gh and
       JÇ.
                                                                                           老是倒傷? 多概。模式
               ol. 4
       MOV
                                                                             s n D9
                                                                     JC.
               di, si
       WOM.
                                                                     部川
               di, ci
                                                                             es in:09 busy
                                                                     dec.
               dx, OFFSEF amend data
        THOU
                                                            5 " '9 End:
               ch, ch
        XDI
                                                                     AX DS FLAG
               ರಸ, ಥೆ.
        add.
                                                                     980
                                                                             OS OLD INTOSh
               ci Byte Ptr amend ten(si)
        May
                                                             5 · 19 1
               ah 40h
        moy
                                                                             reset weyboard
                                                                     call
                              ,作磁动作力
       int :
               215
                                                                    сĘ
               gi
        IGG
                                                                            CE in 09 busy
                                                                     dec
       рор
               ESK .
                                                                            KAX OS FLAG
                                                                     POPR
               gb 3
       1000
               ax, 4200h
                                                                    200
       moy
                                                                    BEETE
               bo, handle
       moy
                                                             SING SON ENGR
               Cal, seek u
       mov
       MON
               du, seek d
                              ,透明,養育華原思
                                                             · 格在203个本集和多种。数
       Int
               21h
gb and
                                                             SAS 2 F PROC
                                                                            NE AR
        .Ç.
                                                                             push flag
                                                                                         ,保留正常肌桿值
        ENDP
GB
                                                                     dali
                                                                             Byle Ptr ce: flag, 00000001b
、被企interrupt D8h
                                                                            gint21 End
                                                                     7
                                                                             Byte Ptr ca: Int21 busy 00
                                                                     Luib
Sinto8h PROC
               NEAR
                                                                            emt21_End
                                                                     jř.
        PUSHR <DS> , FLAG
                                                                     Ç4I
               cs: (#108 busy,00
                                                                             Byte Ptr cs. int21 busy
       cmp
                                                                     пπГ
               Sint08 End
        ₫πά
                                                                     531
                                                                                           檢查有否被 OPEN 或 CREATE
       dli
                                                                     ¢9li
                                                                             check open
                                                                             smi21 End2
        1DC
               Byla Pir ca: int08_busy
                                                                     ¦C 
                                                                             check dose
                                                                     call
       Sh
                                                                             sint21 End1
        Push
                                                                     įΓ
               06
                                                                                          ,若對進度權作 SAVE 動作則,
                                                                             check sayelile
               ďs.
                                                                     cali
       pop
                                                                                            账 5 SA
               flag, 00001000b · 有名要求检查?
        1681
               Sinice 1
                                                                             2012 End
        [2]
                                                                     KC.
        call
               check fntO9 ,若被图模斯重数
                                                             sint21 End1
               short Sint08 2
                                                                     ฝ
        Jmp.
SintôB t
                                                                             *Byte Ptr cs: int21 busy
                                                                     Dec
                              :直接廣取標準碼作利斯
               check key
Sint08 2:
                                                             Sime End
                                                                     CALL
                                                                              POP FLAG
                                                                    w AF
                                                                              CS: OLD INT215
               Byte Pir ce: Int08 busy
       Gec
                                                              1 121 Era2
Sint08 End:
                                                                             Bye Price ni21 busy
       POPR <DS>, FLAG
       JMP
               CS: OLD_INTOBN
                                                                     El-
SINTORN EINDR
                                                                              pour flag
                                                                     65
                                                                     RETE
,構成中數服務程式。檢查自言為超麗發
                                                             SULLS & LINDS
SINTOSH PROC NEAR
        PUSHR - DS AX / FLAG
                                                             CHECK DRUM
                                                                             PROC
                                                                                        NEAR
```

```
bx, cs: handle
                                                                       emp
        PUSHP
                <DS, ES, AX, CX, SI, DI>
                                                                       įna .
                                                                               csfi
                         ; 許許協家 L 藏 和 动
                ah, 3Dh
                                                                               pop lag
                                                                       csil
                co 2
        ]8
                                                                       PUSH#
                                 ,建模並造出代碼
        drina
                ah, 3Ch
                                                                       CALL
                                                                               CS: OLD INT215
                00 2
                                                                       cali
                                                                               push_flag
co 1
                                                                       jc -
                                                                               CSIG
        POPA.
                 <D), SI, CX, AX, ES, DS>
                                                                       PUSH
                                                                               DS
        ÇIC.
                                                                       PUSH
                                                                               CS
        ret:
                                                                               DS
                                                                       POP
CO 2:
                                                                       Call.
                                                                               lar job
                Byte Ptr cs: flag, 00000 00b
        1867
                                                                               DŚ
                                                                       POP
                co_1
        [97]
                                                               0210
        CIÓ.
                                                                       stc
                 state , DS: SI(DX) +> ASCIZ
        mpy.
                                                                        ret
                 Ċ5
        push
                                                               Check savefile
                                                                               ENDP
                 233
        pup.
                 di. OFFSET cmp files
        m<sub>ult</sub>
                                                                  Undefine DATA Area
                 , ES; DI => cs, cmp files
                4 COL CIC
        ķÚ1
        cid.
                                                                               db.
                                                                                        256 DUP (?)
                                                               mydia
                                                               Mename$
                                                                                         40 DUP(0)
                                                                               db
                 蔣OS: DX INO ASCIZ字中COPY至ES: DI
co 3:
                                                                                         40 DUP(0)
                                                               cmp file$
                                                                               ďb
        1006b
                                                               lan
                                                                               00
                                                                                        0
               90.ta
       стр
                                                               amend num
                                                                               ďδ
                                                                                        Ü
                00 4
        18
                                                                               ď
                                                                                        20 DUP(0)
                                                               amend len
        stoch
                                                                               dd
                                                                                        20 DUP(0)
                                                               amend addr
        Inc
               Çı.
                                                                                        320 DUP(0)
                                                                amend data
                                                                               db
               short ca 3
        (qm)
                電影子片 精多
co 4.
                                                                    Mun Program Alba
               GL CS 180
        gmp.
                co 1
        Iกย
                                                               MAIN.
        push
               C6
        pop
               de
                                                                         政果作物查明首的如果
               al OFFSET cmp has
        mov.
                                                                         才以此其日数更 msta 旅學
               ucase$
        call
               di. OFFSET Mename$
        may.
                                                                        MOV
                                                                                 TSP SEG CS
               at, OFFSET cmp file$
        MOA.
                                                                       CLD.
        repo-
               dagmp
                                                                       NOT
                CO 1
                                                                                 WORD PTR [START]
        jne -
               < DI, SI, CX, AX, ES, DS>
                                                                       XOR.
                                                                                 8X, BX
        POPR.
                                                                        VON
                                                                                 AX, CS
        call
               рор Лад
        PUSHE
                                                               CHK INT
               CS OLD INTERN
                                                                        INC
                                                                                 BX
        CALL
                                                                        MOV
                                                                                 ES, BX
        car
                push flag
                co 5
                                                                        CMP
                                                                                 AX, BX
        IC .
                              al 線UOS級中央主導
                                                                        JE -
                                                                                 PARSE
                cs. handle ax
        mgy.
                                                                                 St. OFFSET start
                Byte Pti cs. Fag. 00000 00b.
                                                                        NOV
                                                                        MOV
                                                                                 DI, St
co 5
                                                                        MOV.
                                                                                 CX, OFFSET flag start > 1
        şic
                                                                        REPE
                                                                                 CMPS8
         .65
                                                                                CHIL WIN
CHECK OPEN
                 €NDP
                                                                       "ME
                                                                        MOV
                                                                                 Byre Pt WSTALL FLAG 1
                                                                        MOY
                                                                                 ISB SEG ES
                                                               publishing.
Check savefile
               PROC NEAR
                                                                                 AX TSB SEG
                                                                        MOV
               Byla Pti os flag. 000000 Co
        ıesi
                                                                                 ES AX
        1Z
                                                                        MOV
               csi2
                                                                                 chic permand 一分化解以产标数
                                                                       call
QS!
        C!C
                                                                       ]Ç
                                                                                 extr
                                                                               remove flag 1 remove flag 🔅 🛱 P
        re1
                                                                       omp.
cs121
                                                                                              ,多數在在
                                                                                Main
                Byle Pir os flag 000 0 000
                                                                       FIRE
        JB91
                                                                               unios.ail
        JΖ
                                                                       call
               cel"
                                                               \mathbb{D} \mathcal{X}^{(n)}
        cmp.
                28, 4Ch
                                                                               20 40 305
               çşf:
                                                                       (thay
        ព្រាន
```



你覺得呢?

第35期等字拼盤解答

PED 了。全於界和個專字所監例的強多項將在第78頁。第一在這股空間,本即第78頁年或根據監正

等書您去完成呢!

第85斯琴字拼盤解答:共28家公司

_	_	_	_	_	_		_	_	_	_	_	_	_	
Λ	N	5	O	P	T	W	0	H-1	17	[]	(,	Đ	L	h
Ņ	0	[5	1	٧	1	T	\mathbb{C}^{\prime}	Α	S	I	V	E	(,
S	Y	M	Ü	H	[]	1,	O	G	T	F	O	S	F	ŀ
Ð	Ą	Ρ	W	k	ĸ	E	A	Ð	¾ -	Aug.	O	-[44	T.	В
I	Ł	M	Ţ	P	ŀ	F>	В	14	f)	(√	Λ	R	A	1
0] }	b	(FT		(-	1	۲	ι	M	υij	Ь		()
R	k	£.	6	Ė	{	Vi	(Fa	K	R	Α	P	į.	T
C	E	Ω	Ţ	Ś	Α	I	T	h	5	5	Х	R	N	L
[T	Ē.	F	Ė	į.	Ė.	Α	5	F	Ţ	1	M	ĸ	Ī
M	Þ	Š	Ó	ĸ	ķ	R	Ċ	[3	R	E	E	Ą]	C
Į)	Ť	T	9	4	Ť	O	L	()	N	\mathbb{R}	G	R	N	H
R	W	M	R	0	\$	P	E	\mathbf{z}	L	R	E	Ţ	G	1
Ĺ	χ	ſ	Ō	F	0	Ŗ	\$	J	F	Ą	N	E	Q	ţ
Ē	Υ	C	R	Т	Ţ	0	5	À	· ·T	A	ħ	N	L	()
Ē	₽	Ω	R	P	Τ		.0	N	t	S	W	E	1-4	C
M	÷	Ŧ)	Į.	1	T.	£	24	<u>F</u> .	€	Ь	D	L	0	Z
R	E.	Λ	M	1	N	D	5	C	A	lp.	E	Т	Е	X

SPHERE	INFOCOM
\$51	MINDSCAPE
INTERPLAY	SPOTLIGHT
LUCASFILM	SOFTGOLD
DATASOFT	SIERRA
MICROPROSE	PARAGON
ISHIPRESS	MICROIDS
LEGEND	CHIP
NEWSON	UBISOFT
ACCOLADE	EPYX
ACCESS	USGOLD
TSR	MEDIGENIC
READYSOFT	MIRRORSOFT
DOMARK	EOA



一、下列專欄開放,歡迎各位發燒 友提筆相贊

- ◎遊戲攻略:軟體世界遊戲之所易攻整及心學高(限貴族版 220 號,珍藏版 60 號以後)。
- ◎百戰天龍: (限價模版 220 號,珍藏版 60 號以 後)
 - (1) 遊戲程式修改寫(含無動版)。
 - (2) 遊戲資料檔瀏析。
 - (3) 攻略小靴技。
- ◎紙上談兵:各類軍事遊戲(戦略、模擬)中精彩 戰役的回顧或檢討。必須附圖解說該職役的始末 ,包括雙力軍力佈置和攻防路線(限費核股 200 號,珍藏版和號以後)。
- ⑩補證街: 爲各類遊戲訪祝玩家師習。
- ◎電玩頻路:脚於 PC GAME的原味場僅(翻註印) 與實姓名)。
- © PC 地帶:腓於 PC GAME的軟體探討(含程式 發表)。
- ②邁向寫GAME之路:飲迎對寫GAME有與應者共 賽盛幣(可述載)。
- ◎英雄交響曲: 開於魔奇音效卡的探討(含程式及 表)。

二、投稿須知



D更正啟事

⑤燃烧的野球Ⅱ——打擊車排行程式改 收録在珍葉版 141 號天生好手 Ⅱ程式片 的 BALL 予目録下, 特此學明。

- 等務。計解實產名與住址,以発作品有意後收不到職費。
- ○審退稿者請<u>同時</u>附上足額鄭栗,否則恕不退穩。
- ②文章請用 600 字傳紙機寫,字體務必工整;以電 編報表列印亦可,但請滿行列印:如是電腦打字 ,亦可將植案寄收,稿費另計 若磁片要返回, 請附足類回鄉,否則您不退回。
- ②所附圖表必須清晰、完整,以鉛筆標記。手給者 請用細氧色簽字筆:印表機輸出者,聚色要濃。 地閩請畫在方格紙上。
- 登請勿拍攝照片、但歡迎將遊戲淮府磁片随同攻略
 黃來。

○程式稿:

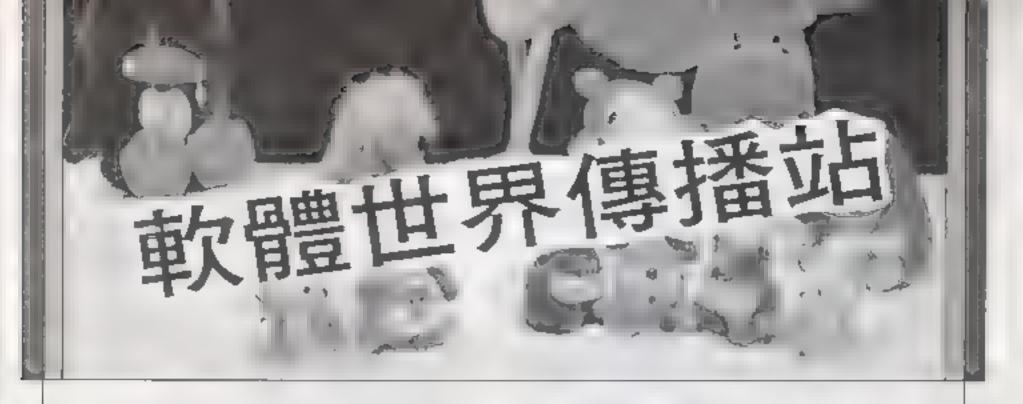
- (1) 請附避片,以便檢驗。
- (2) 黏脏明所用額对及編譯(或解譯·組譯)程 式版本。
 - (3) 望先型式应行詩勿起過 60 化英文学表。
- (4) 必须同意本公司將程式收錄在遊戲磁片中。○ 考書稿:
- (1) 請用針筆或無色組簽字筆在白紙上輪圖,並 加報。
 - (2) 級條力求幣明、消晰。
 - (3) 附上文字解說(以鉛筆書寫)。

(3)單級要查稿規格:

- (E) 模式一克 9 公分 · 高 7 公分。
- (2) 直式一電7公分,高9公分。
- ◎有任何撰寫計劃可先來何詢問(請附回鄉)。
- ②本刊對採用的稿件有應故權。
- **②作品經費支後、版權歸本的所有。**
- ◎爲亞斯寄失誤,請自行影印智度。
- ◎福貴:每千字 450 元起。程式、服表另計;漫畫 每幅 300 元起。
- @朱稿請寄到:高雄市郵政28之34號情箱。

□ 尋人啟事

常本是帝國、人星之旅直奔經點的作各 Masterof Vialen:作者鄭智仁讀在4月 6日之前與本刊連絡,以免權益受損。 ②作者施名谷、湯伊璽、林育承、蕭利 館、許忠文、張思源、鄭相敬、陳建市 、李煌、高誌煌、林經堯、王翔慶;電 玩短路作者ATD L 本刊連絡,以免權益受損。



晦 '大家好

道是個快樂的天地,數樂時光圍繞著我們,今天為大家所準備的節目有那些呢?哪個! 各位看指游睁大眼,仔細聽一點有沒有你的大 名在遊點問題學錦寢面呢?

制 甘博士:「吞食天地不辨,但人物圈型太小,音效不好,希望能注重此GAME的主要條件,其效果會更好。」

答 「謝謝!我們會向原程設計師反應此事,人物圖形雖小,但外表、神態卻遭好,與 色扮演遊戲的人物做得太大也挺奇怪的,是不 了」

間 黃綠朵:「遊戲最好能再加一個自動 執行檔,護遊戲能一開機就進入。」

答 「 600D IDEA 1 各位有心容GANE的大師別忘了加個自動執行權服務此類玩者。其實,我們也一直希望能如此做。以方便大家能更快進入遊戲。但是。現在大多數的遊戲在正式開始完全的都需要先設定顯示系統。音效、控制方法等,或是依不問關示反壓劑。也就是設制方法等,或是依不問關示反壓劑。也就是設計不同能備的玩者會無要不同的設定。其至反壓橢出來的磁片也各有不同。我們時常爲此告思,卻仍找不到好方法。您設置可如何是好?

或許忽會覺得沒關係」那就把所有模式都做出來。不購您說,我們可擔不起「爲何無關 增加選許多磁片,原版明明沒遠麼多」、「 在變相加價了」選許多的罪名,說真的,凡此 種種,聽在一群默默爲答位玩家牽動工作的人 其中可是一個莫大的打擊,我們說心地歡迎您 提出您的意見,但也希望各位玩家能來完您的 眼睛,唯有客觀建設性的意見才能算正潔助大 家成長,也唯有如此軟體世界的所有成員才能 心無旁騖地投注至为爲各位服務,而不懈要將 **时間精力花在無關的事上。』**

間 陳宋暉;「可否出一本專門針對三國 演義的彩色攻略及修改法。價格低於 200 元。

答 「本公司正在評估單行攻略本的推出 可行性,此意見也將列入評估階段,至於價格 嗎?最高機密!!!」

間 蛙飢大:「脫明書實在改得太兇了, 和原文說明書比起來"少"得不忍卒腊。」

間 無主旨:「快快樂樂學打字在校風評 不錯,盼公司發行教育軟體。」

答 「公司會朝軟體王國之目標前進。有 利於消費者之敎學軟體,公司會考量推出。」

OK! 今天節目為各位播放到此,咱們下次 見了。哦!對了,我們的站長快趣了。 BBS 每 天有上百對信要回,專根電話、分機電話每天 近200 多通電話、幾有詢問問題的情 ··· 堆積 如山、在此發出 SOS · 凡顧擔任義工・普渡衆 生的仁人雅士,請與執着世界以為貨聯絡(07 3841505 謝謝!!



音樂點唱機 常駐版十非常駐版

原剤 4 砂糖銀 物でも

1 何 机薄滑油 燃匙 上草床 一个馆 學轉年、特別 N. 2317 16 間 " 東京" 近地到 1 下四年 数件

Z MY DOS Y Y COPY POPT NESTAT+J UNEBOX DAT SDAT S / M ? ' 、 中侧帽羊 "

* 4

4 & Down COLY & DAT ICCITING SA LAS F COPY SDAT JUSTRONDAT * - Pr PRINESDATE UKF CX ATS

女子アッ。 リリン 労働日 スノヤミニ 音楽型 明機を跳ている。 ほうひきちょう 幹





因 透 善 爲 過 的 我 軟 曹 行 們 戜 世 銷 有 專 界 企 的 劃 的呈 技 現 給 術 網 路 大 家

有 經 發 腦 表 遊 的 軟 創 作 程 品 尤 創

來菡請以掛號寄至 高雄市民壯路 63號企宣課 有疑問者可電洽服務專線 (07) 3841505 版税從優 不合立退

產品目錄

動作(1)

_	_							
Œ!	450	-	i	96	संबं क्षेत्र	11 mg	90 PA	79
144	(1)	70	F -		16		J.F	
85			-			81	H "	1
415		他		該	, p	4.11	H ₁ F	1
大		17/2		Hir	,	il.	11 E	
jus	2		帳	Fr	44	4,	all t	
忍	老	À	맫	191	-	개년	H.	
4.		17.		· A	, .p	- 1	нев	
麒	3-		OFC .	411	- 4 -	44	нсь	
34	51:	J.	45	36.	71	Ŀ	ed b	
04	- 1.			#	g* a	Po .	100	1
385	- 33		1075	67	Ľi	10	n(b	
脉		वार्व		94		Ы	Set	
(i) è	3:1		1	205	(a)	b)	F NC	
h	46	0		18	FF 19	jhi.	II. F	1
460	§ 1	7	(F (I)	-1		hi	F.C	
1/5	15)		46,	11		ril	FEC F	1
12		165		41	100	-	ie F	
致	- Int		«F	ilj.		i ali	F-C	
103	1] -	9	14. 32	lep.	3-6	H	IE F	
4	× 4 線	T	3,8	4		NI.	11 5	
果			吸		3 h	HI	T II F	I 1
	ij	À	7		- 11	1	15 5	
1/0	ii MF	100	Ş.,		100	i di	Her	
世	482		11	1	1		11 2	
46	围			椨	11	T to a	H. F	
188	- Ni		響	+	EF101	1	I E	
快	打		RL	-65	(*F110	4 11	II t	1
	- 2		Pa	帐	[2114]	ı	11 F	
祖	54	批	- 16	F	[BH15]	<i>i</i> -1	His	
[恢	#1	49	蝴		12116	네	ale E	[]
7/1	1975	11	III,	35	\$111b	Яг	IIC	
	10		- A	·'r	海119	네	46 E	
95	L		8	8	(2) 12C	51	HI E	
湯		176			12121	Lil	4= 5	
東	24		献		18125	30"	Hr E	
i,p	걸		報	ja	LF128	HE	in 6	VI HI DGA IN
肥	54.	>	30	10	Et129	,01	100 F	
{b	UĘ		[19]		10000	F1	H P	民國里斯
수 '맛	Γ		限	Till:	M131	H	SILE A	
主格	ıh:		25	14	27134	r _{il}	HEEV	Ĺ 1
主纵		44		A,	137 381	F _{II}	HEE	
- (6)			收	有	\$7 4P	RIF	Ts.	
規則	俠		<u>하</u>	1	ER 141	, MA	945	
拟	Di.			卧	Ry 43	E H	HCE	
285	_1.		Di a	4	ुँ हो १४४	F	HC	
10	the type	物	人数	H	17 45	E ₁ 1	HC F	男出 既 版
05	7/4		乾	T	kF 46	50	HCFV	
415	ŀ		火	7,1	61147	e _[1]	JI E	1 4 元 电 21
自快	11	TH ⁽⁾	蛐	H	11 48	1450	H(FV	
無	AL.		闸	作	dr 49	- FH	HCE	
100				养	(i) 56	- Si	HCE	
租				人	11/157		HC	
年 局	湛	100	肺	掛	i#159	150	HEEN	
太	55	4	指	齡	131,20	Nº.	9 3H	
3	联带:	Īţ.	- 駒 1	Ħ.	W 63	Ga k	F E	
502	26		嘅	1.	許爾	hi	HC E	55 H1 ELA EV
迎			鈍	献	17 65	All	ac a	93 8H EGA -
	鬼		亚	街	发 67	SI	Er In	
型 影					¥r 70	2	T H E	
4 衡	- 44		7E	#	Rt 172	-14	HCE	1
: 異				平	速173	ভ	H E	
胨	柳 寶 :	및	167 12	极	12174	14	HCE	
12	256		al.	11	11176	81	HC. E	另 出 既 表

正定数名標をする表示環境等等数字数字数数数 建 財政股11 Herca + s、14 平分格 、 CGs E EGC Y YGA

動作(2)

	Ž.	Ei		3	86	11 34	11 47	職 校 (Mg 21-
П	亦		温		lb.	T ₁	101	HCEV	
	83	AU,		平	10	, AL	1.5	6 CE	
;	M		25g	П	[]	4 2	1.65	RCFY	
		ų.	44	-2	11	1. 2	YL:	HTV	
	16	祕		4_	jų:	15 16 16	¹ M	RC BV	10. 24 Male
1.	ř1	2	200	16	BL:	3 4	i d	HCEA	
	Đ,	की		že.		1 40	150	HCFA	
	17		卓		lk!	11 14	150	40 TE	
	52	T.				2 71	1 a	HEEV	
	Æ.	f-	낸	F	E	1,74	ıl	HEE	
2	90	2	PA.	실	38	£ 904	251	H(F	
	酰	êş.		Á		911	869	4: FV	
П	£	14C		h2		7 4	JH.	40 F	
I		第 注	1	成 判]、			11	FERV	I .
1	4	6		业	苏		E pl	CEV	
:	180					1	"N	FUEV	हो ी।। शर नहीं की
	64		\$4		使	9	4	FCB	
	lite				查	N 17	HÍ	HC	
2	4	79.		京	1	11 14	20	I EV	生 謝 况 70
Ŀ	18	W.		13	문	i ¹	199	TOPY	
	4	- 93	4.00	W	189	The are	14/3	V	11 10 11 11
	1	1		2	99-	a sil	HI	I/CE	
:	3.					al by	NA	HEV	
L	-1		刨	4/1	Y	, i	νG	15CF	
	4			10	K	(1 Te)	vl'	II: FV	
Ш	A	100		侧	水	61.4	, yr	II√ F A	
L	15	据线		雅也	RV.	_(h 4	vI .	THE F. V.	具 維 加 が
=	郭	+ 議	4	15 36	100	CF 4"	- Hit	1) "f- y	
Ш	Ü	M!	4,	11	鬼	3 4	A.	II (· v	RI FE AT
Ш	n _i	di	_	_ W	1	Ţ.	Ŋ.	HCE	图 10 1 20 軟品
Ш	×	IB4		(P)	38E	La ² F	177	HUE	通了一門便報
L	3	5.	10	9	뿔.	10	150	MERA	
4	Đ.	46	91			. 1	150	4CFA	अस्य । अस्य
Ľ.	100	16	45	3	业	D 5	15	EY	
÷	4	- QL		育	8	<u> 1</u>	151	EV	
L	髮		ш	15	- 3	£ 11-	11	HC	
L	¥.	4.		RE	THE CONTRACTOR	B 0	{	HCE	
2	宇	ıli	ficii	- 46.		£2	ï	HEEV	
Ł	東水	벨	ψ°,	Ä	III	- 18	F	-(EV	
<u>_</u>	4	745	肿	- A	_ 🖺	1 1	- 11	FCE	
1	軽	NJ.		£	-	() ()	270	BCEV	-
₽	田	早	Te.	વ	118	243	*40	H CE	-
-	夏夜	78.5	56	741		25 6	270	F C₽	
-	保	3/1	-6	- 1	262	14. A.	270	HEEV	
1	快車	账	净		EST.	\$3/16 -500	100	PCEA	
-	1	- 10	purb.	(At	2	P.4.	77(0)	HCEV	the July Bull State of Alaba
Ŀ	140	藍	鸭	ŀ	HIID	2015b	310	EA	红糖用664/%
-	YE		zi,	し	響	65-77	270	HCEV	
E	*	Æ.		1	-	59.77 151.	27(6	HV	4 5 4m 842 bro x 4510 c
200	丧	赤	상	江		500	170	FCEA	豆糖用 ROYAR

智育

ī	凘	\$10		₹.	稱	31	41 160		i lie		1
	Sk.	Æ	大	鍼	栗	J#13	80	HC			
	1	唐	ामः	华	ARE	(1.0)	SU »	HCE			-
Ī	<u> </u>	高		E	발	胜 7	500	HC			
Ī	财	E		7	王	四18	80	нсв	1		
	27	χ.		迷	50	(P 1)	EU	FC			
Ī	Æ	7.		1/2	7.	The st	00	H B			
	作	被		Ð.	٦,٢	17.4	50	HC		_	-
Ī	Æ	編 原	٠,	r 1511	1	1437		HCE			
Ī	ήIII	自被		+	X	£ 48	- Sir	HC.			
Ī	ķ.,		59		bil.	B1 44		HCE			
Ī	45	被		青	51	10.75	61	HCE			
ī	部	戦	إبال	J.	P)	Eb 454	gr	HCE	· ·		
Ī	95	1,		Fig.	-511	The second	ता	HCFY			
ī	70	4 模 1	į.	100, 24	a.	l ^c i	41	H E	i		
ī	:	體版	144	\$19 F	574	Ter Se	RI	efCF			
Ī	水		Ži,	16	41	1 100			ţ		
+	煎	Kell ID	ý.	7 101	11	JF171		RCE			
	電	100 SA	384	N. Mi	粮	12:29	80	A			
_	100		61		HE	12184	80	HE			
_	16	壶		準	4	12187	an				
	10.	- (1.	14)	I'r v	FILE	LEV	1	[9]	jí I
	100	arr t Fal	45	i er to		21 1		HE EV			-
ĺ	+Br	100		Dele		-	4				
4	押	克	200	76	115	19218	150				
4	1	5	1-4	71	龈	11725	- 80		1		
	石	- 1	2		101	The second second	150		1		
Ť	101				做	(1)246	150	CEV	1.		
56	啟	40. D	ľį.	散集	雏	87250	150	Ev			
96					ÁL	1 10	50	F.V.	1		
-	4	40	441	動	194	2	80	II EV			-
1	चूंग			- i	46		154)	REV			
	1	511		h	-		h	1 FV	1		
	16	16		178	(1)	1	200	HEEV			
-	刘	-10			1	b 5	230	II F	1		
4	114			_	24	p 46	270	HEFY	1		
3	rib	明度 4		W 9	- tli	L PL	239	HE FY	1		
	91	124		de	111		180	HEFY	1		
- L	À.	11		34.	46	1 6	200	FV	[2]	l'	- 1
	1		/fet			<u>k</u> ==	230	HEFY	1 8	I į	,
÷	rij.		181		\$1°	1	- (1	FCEV	71		
	RT.	191	-	481	10:	7-	THE	V		1/h	Ą,

運 動

				-					
	遊	AL.	F		ijij.	43 4	60-344	10 10 7	
	A.	1.	5		F		ar	1	
	144	梯 明	46	Pt.	Ì	1 4	Nr.	M E	
	Tif	41.	0		牙	14 4	503	Tic	
П	'r.	444 [8]	(II)	67	[9 7	ж	HCE	
П	MF	25	\$4		EF.	ppn ,	(80)	HC	
П	+W.	級便員	Ē.	F		[" ne"	300	HCEY	
	1/2	rti	in		哪能	1º 62	PA	HCE	
Ī	掀	母;	À		市	l'i in	ĥΓ	By B	
	船	ēķ:		타	ŀ	the sa	14/4	HC.B	
	備	一种	4	F	哪	(1): 4	29%	He F	
4	包		10	all.		felt at.	40	H &	
	土		110	(A)	3.	P2 4	÷ii	HCE	
П	取	育 網	平	1,	W	J. 89	(P)	HC-E	16 J. E.A. B.
÷	噻	世》	狄	陌	奈	B1197	150	HCE	
	990	世外	5 杯	旭	雅	##209	150	HCE	
÷	PGA	商原源	育美	福益	赛	青223	150	HCF	
ī	立	700 在	J.C.	推	酥	驻224	80	HCE	
	N	H	A	i i	14.	1 1	竹	٧	Q1 56 JL 703
Т	加	州海	動	g):	11	2243	150	HCEA	只细甩小
	趣	啡	部	W	央	38549	150	EA	只適用取為
л	.I.	h .	4	į	14	1556	1974	Y3 [1月11日
	K	44	2	ſ	EN.	Pt 959	50	£ V	建电节6分钟
0	器	\$45 PG	7F	域	11	5	"The	HCE	1
-	10	肿	8		7	-51	270	HCB]
9.	2.	ðίι	18	解	A.	91.4	9541	¥	图性下。此册
2	यु	761	R	į	瞬	T. 18	J.	£Λ	通用,正母假
4	100	梁 树	琳 ,	人 班		等压	230	HCEV	
3	EK.	46	.90		35	珍136	270	HCEV	

立體文字冒險

	遊	M		4	16].	嗣枕	11.50	Mi (40,-1)	161		 ΝĀ
П	27	2	4	13]	T	File and	150	HCE			
	學	雷伊市	山谷	(£	¥ጋ	即為	230	НС			
6	20	海 4	is 16	17	脸	⊕3	46.	HCE			
5	÷	机	2	삠	11	45 A	310	HCE			
0	19	104	80	J).		⊜:7	340	HCEV			
П	帧		3		熟	H,	adf	HCE v			
		ı#i_	AV.	ŵ	ョ	4 5	34	HCEV			
0	Ý.	- U	А.	li "	11	E (1)	419	HC E ∧			
0	季	<u> </u>	49	Û]	le 16	L ^h H.	HCFA			
4	6.5	出		77	- J.	12º 47	461	HCE	_		
-	Ğ	25	1	外	D _C	粤	e ^{ff.} H	HCEV			 _
=	5:	提例首	1 -	9 4	ijti î	6.46	4.177	HCE	1	鸠	 'nΤ

動作冒險

24	戲	2	166	101 57	11 Pb		F 1840	
b	7-	82	機	14 119	hi	- 11	F	
1	-Şu	36	1x	4	270	R	di.	
75		1	E .	es of 3	10	Hy.	- 4	

曾 險

	\mathbf{J}_{1}		裤	Mile Ch	ti m	100 100 100 100 100 100 100 100 100 100	19
	级	1. 1.	10	1 at	BI.	11: 1:	
	71	翻 第二子	145	15 190	HI	17.76	
	*	- · · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	File	2, 7	8	e C. B.	2, 1: .518
		47. HB		17 14	Н	JICE	
G	F	明 在 图 1 10	Pr.		-ali	11 4 7	
G	14		28	1 64	altr	H A V	
4	4	9 10	D.	6 19	ÎW.	11 . V	
ā		f. 379 a 60	El:	-5%	Total	11 9	
2	B	Au 55	谜	44.3	4.4	Hvey	
-	10		-	E H	id.	II by	
ŧ.	钦	株 4. 103	1237	6.62	4.9	V	M 1 1 10
Ĕ	號	h 91	A	10	1111	V	T. AL 45 AT
r	7.	芝的,就知识成明,也	. 5.	1 6	4.4	HCEY	好趣儿 邮 [4]
	HG.	+ 6 %	V	E 44	580	E. V	()
c	,	A. 物 章	1	1 16	lhn .	Y	P A
6	Ť	CPS 1	L	E- '0-	400	Y	A 1 The west
6	$\mathcal{E}_{i}^{(t)}$	(R)	46	. 7	470	HEV	7
6	X	- 本 岩	探	珍山	270	V	
6	古	66 教	地	10118	300	EV	見過事業年
E	古ド	4 W & R		Er 150	300	V	r 49 :
7	7	J. 例 可	-	15	4.4	¥	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·
Ç	歌	elfq un	10] _ p	(LH.	EV.	Was file sale -
E	A .	20 2 (3)	Y		Faje.	V	M . of it
2	l,	3 94	40	[# #]	4hi	V	No 1 1
1	W.	班 奇 遇	Ja.	. 7	Sun	V	AT No cit
8	掛	摩 叔 身 號		34	479	Y	6/G

動作模擬

	2	戲	7.	横	161 246	11.41	聖二段式	ME .
Т	逐		ž.	m,	E 1 0	PD :	H C'E	
П	34	TI	70	[]	g1 55	-8P	HC E	37 - E F
=	B	H 4 15	10 H 1	PK 1	F. 'U.	P()	ΕY	配合电子 學
=	글- :	* 张林	" "	₩ II	21.46	41,	EA	配金商品等
7	此	Ą.	發	終	500	340	ΕV	4 30 0
Ì	Ēt	į.	祭 部	ŢŢ	45 44	560	ΕA	30 TO

角色扮演

	10:		_	e e	40	10 5 A.L.	771 See	1 PH 5	
-	107	E.C.			柳	N W	177-10	翼 作式	Shi 4
Н	No.	考		4	育.	[P. 7.		HC	
Н	耿	괢		10	戰	Plan.	80	HC	
\vdash	超		11.5		IV	11.6	80	HC	
Н	膨	41 -	2		[']	jib.	150	HC	
Ш	币	帕武			F)	(Assis)	150	HCEV	
Ш	砂	城	Trip	報	II	. 15	150	(E	
	iik.	血		K.	58	Et H	150	HCB	
	献	制		飅	唯	J21 B	150	CEV	_
ri.	1,11	I		4 "	奇	D113	80	HCEV	
	架	组		N,	架	13186	[150	RCE	
	捌	31	- 1	生	粉	E£226	150	HCEV	
	育	粒	ß	â _	4	Eq. 44	150	Ev	Seal Willey
П	(bi	195	18	g.	益	D 16	180	Hr 6	
	*	来	2	₹.	it.		180	Hs B	
	94	265			也	1 2€9	230	2-1 P	
П	産	法	ly.	h]		身17	230	H F	
	女		-		機	琴.8	230	H E	-
П	1/4	(6) (6)	I B	.1	92	建20	270	Hs E	
h	££	90	1	7	到	· .	E	ar B	
û	克	*	恩	36	· i	A\$46		HCE	
÷	at	li)-	, lo	[Ţ.	10.04	Qb;	HCEY	
^~	A	1.	6	lj.	1/4	b. 45	34	HCE	
5	Ale	(h		de.	<u>5</u> ¢	= 11	180	HEE	
Ė	火	IN.			11,2	h di	180	HCF	-
:	拯	抄		h	BP	- 4	230	HCEV	
4	264	111		ě	NI I		2'90	ĖΨ	1 SE 1 21 40 F2
#	.prk	41		(₩ !	_ p -	F 6	FFV	
4	N.	48.		į.	1	-	1,	HCFV	
į,	pbr	70		g .		, ·	41	F 18	
	X	19:		1.	热	- IE -	300		化合用及硬盘
-	id	34	- 6		11:	. 41	200	HCEV	T. M. Dr. dr. 34
15		HLE		ý	in the	7 p	100	HCEV	
\$	体	UR.		10)	THE S	7	370	HCE	
Ť	N.	34	NA.		- 1	- , -	MO	HCE	
5	放	(0)		4	-	— _{'H} -	270	BY	
_		食光瓶			1- 000	. 11	340	HEA	
0		14					140		1.1 (II) and 20. mg
0	m)	194	- A	<u> </u>	梨	r 18	1417	V	切割单直板

動作角色扮演

П	20		BR		à'		1/1	\$1.5 \$4.5	独	12.69	量 职;	Ali:		-11
	15		1152		Α,		E.	[fr		AL.	. (
П	NO.		級		W		能	["]	153	51	att R			\neg i
П	Fit		FF		7		5	(*)	49	51	MCF			
П	IÌ			41				Į!r	de.	150	HEEV			Ti.
П	40		青年		(2)		314	14	A.S	51	M(B			\neg
10	ffit.	세	RI	應	7	椰	.th	14	75	' SI'	HON			
			±0.		dil		-		351	130	иг Б			
*	仙			15			事	198	31	230	HCEV			- 5
=	PRINCE.		戼		- NE		Jill 1	验	48	340	B	豆	和	11
9	91/1				F.*		₹	J-	44	774	HCEV			

模 擬 (潛艇)

Г	Ž	鼓	₹.	柯	福號	110.75	LO 10	26	1.2
Г	Jan 1	23	1	96	17.34	SH.	111		
÷	6	8 B %	平 青	悪	珍 5	120	HCEV		
ļ.	AT.	色	<u>ju</u> ,	華	珍24	Z30	H C/E		
Ė	從	南	. :	瞬	5-54	s liși	HCEV		
36	発	在 禮	100	ŢŢ.	珍65	270	HÇEY		
#	U	=C 764	级牌	I	B/87	250	MCBA		

模 擬(其他艦艇)

П	ä	III.		4.	Į¢.	超速	41 m	黑 标子	96	118
Г	4.	300		嘅	2.	L.L.	847	HCE		
	A.,	- Gil	19	ib	Æ.	1	80	HC		
	35				35	 	r _{II}	BEFY		

模 擬 (坦克)

	eti:	3.	淅	ma 45	1, 11,	W.	70, 110	
111	3 1	5		24 IF	КI	J	FV	
4		lt	10	, 'I	25	F-	F	
56	40	33	301	1 3	9.8		FV	

模 摄 (飛機)

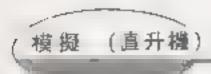
П	進 武 年	Pi	第二四	11 ([4	ii #5	, Din ii
	PU 0. 350	R	1-	베	ni Tr	
П	3 : Y	41	4	- Ki	H 1:	
1	N 里 里 版 M	170.		- 4	ic F	1
П	四 美 本 自	100	ds.	Б	1.15	
	受 16 折	(6)	69	- KI	9(→	THE PER R
	ELWR Hay	15	i i	H	4.6	4 11 41
:	75 Q 9,	26	* N ₁	KI	1 17	A 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1
П	9 및 3 및 1년	呗	T	4	11 Tr v	1
5	5 医 七 图 24 例			γLi	1 1-7	1
-	a (r. 19 - 2)		1/4		1 1 v	1
	事 中 概 行	3(0		3) Tr	:
Т	数 門 裏 市	機	2 4		J Try	
	· · · · · ·	1400	-	_ μ	1 1-1	1
	E s	F			b T-y	1
	E. 10		+ 64	þ.	V	. 2
_	4-6 人 兒	书	41 -	The	FCFV	1 197 " H 400 A
\$	F-29 板 处 名 印 序 取 F	7 (8)	-	//	1 V	1
	THE 186 IN 1 THE PER	报		μ.	+V	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1
	E 4 16 45 C 19	1	4.	li C	J. FV	1 9 1
	74 在實情下就	" ME		1905	V	1 : 4 : 0

模擬 (機車)

12	Ø.	4.	Fi.	बह ला राजधान का एवंद	او
Fis	医 推		寶	9 E	
10.	161 (4)	i its	H.	4 HCE	
= 1,	學工具	想 1	Tt]	, w 8 E	

模擬 (汽車)

ī	J.	散名	- 46	\$ 146	學者	唯一規定	辨			il.
Т	名	北 大 里	1.9	食食	30	HC/E	另	:H	EG A	
ī	G	2 大 疾	314	CHS	80	HC/B	扔	(1)	EGA	EV
	4.	相 人 育	11	0.5	251	H(c				
T	名	业大寮 11 近1	[4]	A De	35f	ACE	Ĥε	Ţ,	2 P	- 4
	虓	化 人 赛	1	7 54	3.6	HC				
Ī	舌	黄名甲人	3F	7517H	15(Ht.				
÷	遊	题 说	194	st 66	150	HCBY				
	15	按 号	1]c	18 15	8n	HCEV	Т			
=	₹.		R. III	3.4 TE 1/2	- äli	ΕV	ň.	.*.	₹ <u>.</u> 4	ī
	201	A A TE	111	要が	1,31	EV				
÷.	維	100 46	迚	弱	ПH	ĘΥ	Ι.	A		6



Т	12.	避	1	SA.	May 500	1 1	湖 []	11	0.
	AG.	Acc	师	新 を		4,	FEL C		
	驰			养	\$1032	80	RC		
a.	F	32	쨦	₩	L Fri	34	HCEV		
	50	dir ilk	40	7000	1 0	4	٧	. E.	1. 4. 数

模擬 (其他)

	17	裁	- K.	Ŋij.	10 27	71	(a. 180.4)	il P	h.
Г	194	.1.	点 當	5		11	1:5		
		49	12 11		. 7		H. E.		
4	100	4. 0	19L 5'.				PΥ	. T . 11 %	. 7
4	49	126	A .				AL EX		



ī	37	Ale			řμ	Na E	11 44	of the f	, de	
	Ш	602	40	ıı.	JIII	il il	e41	i		
	27	76 FFF	181	大块	105	327)	80	HCB		
	No	Q		h.L	Yk.		E 11	[7		
			柳山		+	g 10	ıl	1. F	1.	
	(r	102	36	A	10	17205	.50	HCEY		
_		10 /		a.	11		ıl) (F		to Pi
	m.	養城市	題形	Se 18 19	JC.	12220	150	HCB		
0	勉	描		2	13	1223	150	HCV		
	35			ή		(a	-1	HIV	. 12	1
	40	166		比抗	7	н	hi	II F		
4	机	10/			15	L		F 4	11	12.1
		档			12	194	Pq.	HF		
П	係	所在			4	- 1	М	V CIN	4.	
÷	11	ER!		ACK.	13	E =34	hi	li-	48	1
÷	Ī	邮		BUE	36	J6896	300	HB	51 10	HJ A
	H	神貞	969	JAI .	例	孙 03	300	HEV	1	
Ī	貌	i i		44	16		ы) to E	1	



_	_		_	7.			#45 T	and the same of the same of	rule to the
	邀	直		4,	棚	Ped 575	11.4	斯尔拉到	強 部
	嘅	3	1'	42-1	45,	121	δľ	HC	
	39:	39	夫	154	11	g B	Ы	HC	
П	患	班		時	19	185	BT	RCF	
0	:te		ᆁ		25	14 65	60	H	@ Nr (*)
	4.	粒 月	185	d. It	177	. 4	Tu:	HCBV	
	槌	性	チ	114	82	A 11	15	HCE	
7	截	収	M	54	Sk.	-	M	HCBV	
	A.	d.		3	160	16	11	HY	
г	6	38	19:	#	*	Thi .	151	HCE	
-	21			F11	枞	- 1	1731	HCE	
Т	9	在 版 粉 .	人被	张人图	- aller	1619	270	HCE	
Ξ	90	- 81		Wi	#	Ja 53	270	RCEV	
ŕ	8	- 10		1_	64	3, 4	10	perif V	A 11
-	1	Tác		1.	IIS,	J. 491		HUEV	[
Ē	0 5	住 果	9	49 7		' т	. "	H EV	W 76 U. 14



香港地區價目表

	t.				iks -	uă
Ļ",F)\	11.	q.		HKS	
300	350	100	灰	片	HIS	50
2	nl	à	17		40.8	Fil
1jt	:01	. Its	_ 3	件	IIX\$	80
Til:	193	RSE	4	15	IIKS	95
1	rel	0,			IKS	
ž	rsl.	- 4	là.		IKS	21
1	쿄		7		HKS	- 1
1	- AL		Ь		FIXS	41
1.	NL.		9		HAS.	H.
\$	HJ.				SIRS	(0)
	R	人	48	86	IIXS	110
800	90	411 14	推	14	HKS	25
9			96		IIK5-	4

-銷售排行榜---

	55期 名文		查	2	福	海	<i>አ</i> ዓ
	4	吞	食	天	地	组货	扮職
7	Ł		凯	廣	萄	束	略
3	New		, A 🕅	形順	5 梅	145	擬
4	3	麻	*	學		þų	2
"		决]	晚中	國第	棋	70	Ťì
6	4	整	美	Ż	#	製	酚
- 1	9	决	毗 存	支護	斯	動	作
8		神]11	Л	劍	角色	的廣
4	6	怏	打	旋	A	動	作
1	Cob	俄	羅其	卢方	塊	[H]	ŕ

高大	おおり	改 敬 名 編 類	24
	8	銀河飛精,動	作
.2	9	快樂包泡龍動	作
3	5	美女撲克歐洲版智	育
4	5	威利奇遇記官	¥
5	4.0	or E 配動	作
6	7.3	立體花式確球逐	重力
7	4	複 擬 城 市策	略
8	Ü	明星職棒動	(F
9)[.)	名車大賽川動	PE
21	-1	雙 截 龍 川動	4:

15 44 73	06.90							Щ
	3534	,2	支 相	Ę.	2	橅	频道	另-
名次	名文							
2	NE%	方		塊		ABC	智	
22	50	波	其	fτ	王	3	膨	A
23	OL.	Ų.	體係	課	斯	方塊	答	<u> </u>
24	۵1	水		果		盤	闸	
25	31.0	扁	茲	衝	11	植	動	
26	.3	飛	狼	突	3	隊	戰	Ł
27	0.0	名	車	大	Ą	F 1	模	ě.
28	16	1-1				槙	fee:	
24	30	迷	宮	勤	ij,	加腦	特	
U	1	武		道		館	业	



第31期

GAME在域

古堡禁地十随死法大公開 築城大師

快快樂樂學打字、魔眼殺機

PC地幣

快快業業學打字二朝招一 磁片濃縮法、沒有硬碟也 能自行建立打字课程

隆中對

狼行千里一撇 傳統 眼略遊戲

補留折

の間話 RPG II

國外報導

魯卡斯遊戲發展史 專將 DYNAMIX 總數

遊戲攻略

火星之旅(一) 魔眼殺傷(一) 銀河風暴心得寫 中國之心完結构 洪荒帝國之旅(三)

特別報等

中國之心製作過程 新幻想空間〔 納粹飛行城史

百戰天龍

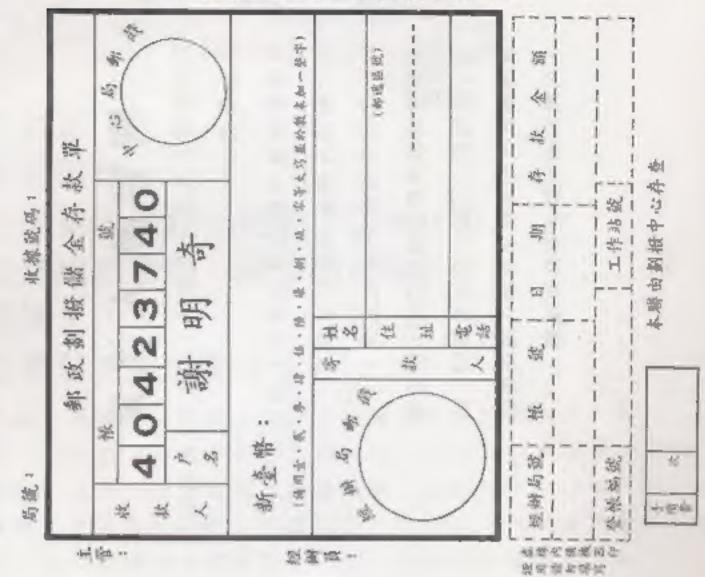
銀河飛霧超强火力修改。 防護軍裝甲大公開 武士傳説物品及武器態改法 越植戰士日雇王安惠法 光速先鋒組級戰艦 死亡潛航日魚御精準命中 裝甲雄獅秘技篇 腊城大殿增载新 銀河帝國傳技巧一二談、 玩股票號大錢

選向寫GME之路

羊入蛇口

清江進一一、孫院、戶倉及宇报人行名伍江清洋加衛州、从完理等。

三、抓好交換品據之存款、得所給交換項一、二支存入、伍倉時、可消 存款所先以宣推推知掛中心所、惟長佐電線即由存款人內隸。如 因電源被除等原因無法及時因如者、衛治存款人自行改者



wil this ..

世帯西口

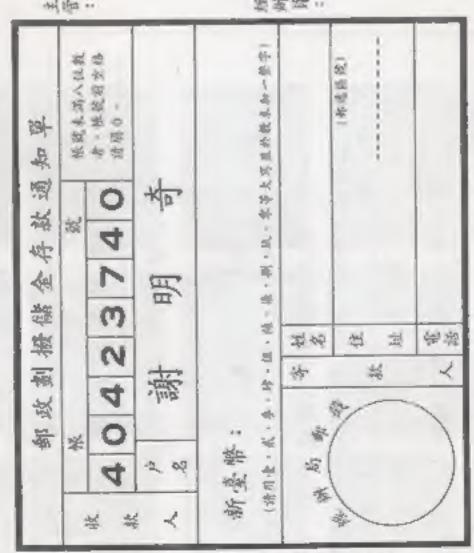
小型车

٠Đ,

順

张俊爷文

本縣於直接中心學



●存款使出即衛架終正式收據為您,本單不往收條門。

◎按戶本人存款此顧不必得貨,即許的辦問。

버 TH. 二、倘含類淚寫 本存款單不得附等 有增删或改印其他文字者 本存款單帳戶亦得依式自印。 文字及規格必須與本單完全 筆存款至 少须 Sept. 罗 换存款單项 在新 林布 U) 泰十 14. 相同, 但各攤 30 Th 智

人另换本局印製之存款單填寫

否

浬

應請換

單另填

此環係省飲人與假戶通訊之用。

描写作品

耳島以關於其大劃最多項周閥

請存款人注意

-、如須限時存款請於存款單上贴足「限時專送」 青費郵票。

□遊戲 □汽车件放卡 □過期強速 連品名稱 總金額 三、本人欲維修遊戲破片 注量 片	人 欲 80 医 数 量 世界 元 ——年12期72 月 数 五 年] 政 五 年] 政 五 年	秀器中界重磁單
---	--	---------

第32期

東英會審

築城大師 領境神傳説

國内報傳

第二屆金融片獎領獎典閥 目擊報專 高雄 1985 座談會 臺北松山軟體展特別報專

PG地带

腹眼殺柳無敵程式

百戰天難

立體花式機球金錢修改法 鐵路大亨計價單價 紅蘭士空戰英雄必殺法 烏龍吸血鬼無敵版 三體演義修改稿 浩劫餘生物品修改法 飛鶴杜鵑窩一時光倒流

組合器會學與問

三國演纂修改工具程式

英雄交響曲

支援魔奇音效卡的鍵 超級作曲家一輔助作曲程式 PARTII

遊戲攻略

洪荒帝國之族完結篇 雕眼殺欄完全攻略(二) 火星之旅完全攻略(二) 授救地球完全攻略(三) 雕戒少年完全攻略(一)

國外報學

CPU 攻防戰

特别報号

幻想空間 V、銀河飛將 威利奇遇記

金磁片作品起跑預備

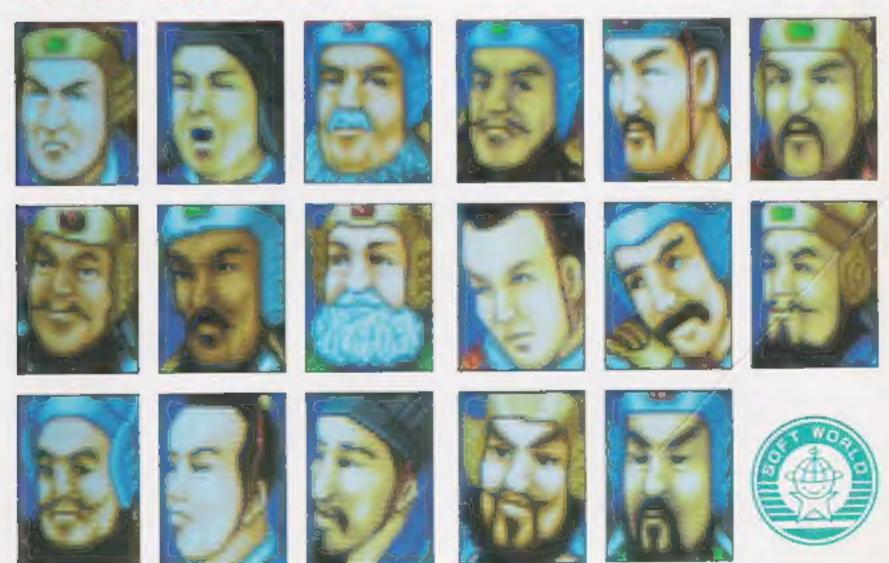
聖域傳説、三國外傳、魔笛



秦失其士 天下共逐 在劉邦揮軍攻入洛陽後, 秦始皇一手創立的秦帝國時代便劃下了休止符。 但歷史的巨輪仍然繼續轉動,秦帝國崩毀後, 分崩離析的中原沃士, 勢必再產生一位重整大統的霸主!

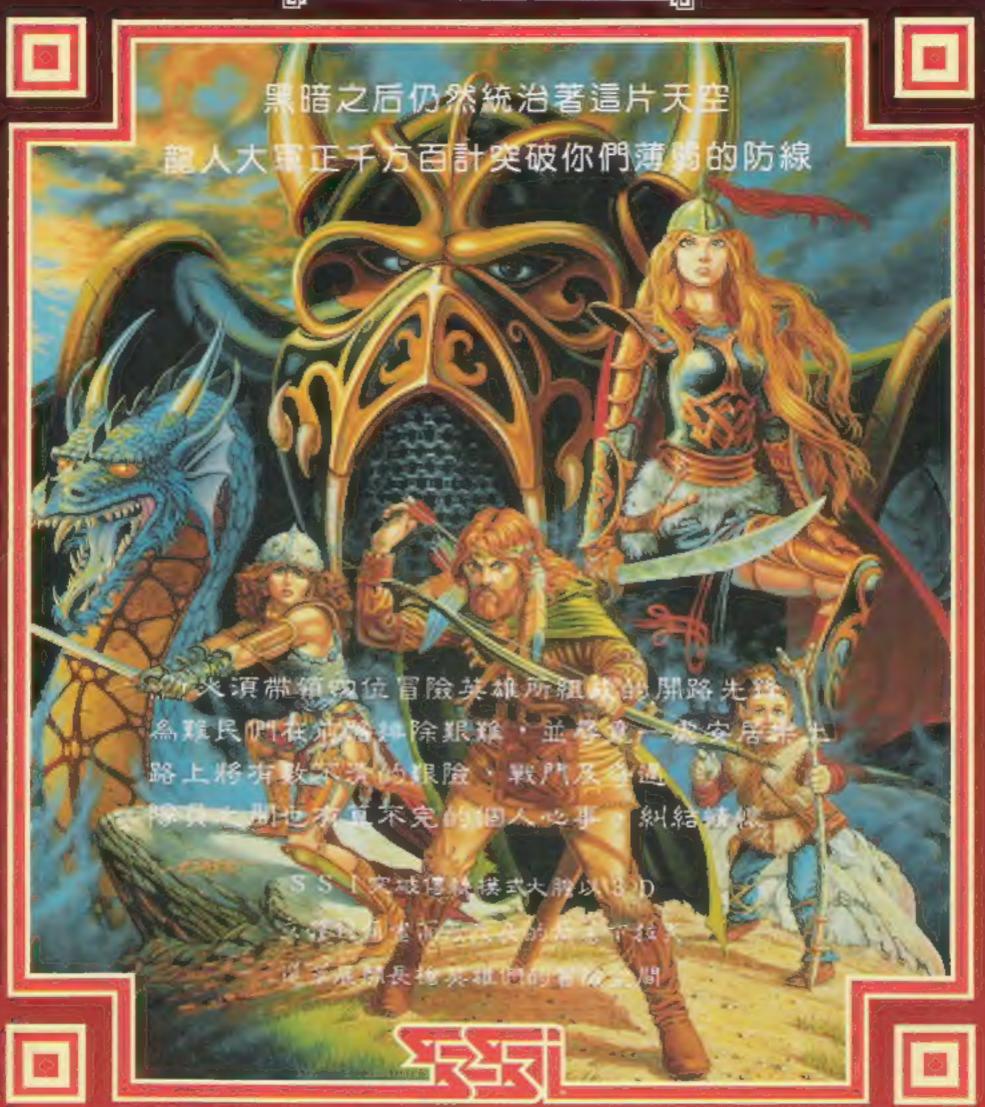
裏王劉邦在幾經波折浪被流放到偏地漢中,面對著幾乎控制中國大牛 江山的西楚霸王項羽,誰是霸主的大勢似乎已經抵定,但他會就此放棄一 統天下的雄心嗎?遊戲中玩香扮演的是孤立無援漢軍,在面對强大的敵人 項羽時,啟否突破重關,進而與之抗衡,爭霸天下。玩家可以以軍事力量 攻城拉地,亦可以用外交手段攪絡意定不整的太守,全新的戰爭模式,如 何從逆境中反擊就看你的手段了。

歷史學据在整望者之手 如果您也有統一江山之野心 切勿與本遊戲失之交別!



Advanced Dungeons Pragons

SHADOW SORCERER
AN ANIMATED FANTASY ADVENTURE



STRATEGIC SIMULATIONS, INC.

版權所有 翻印必究

軟體世界雜誌社

高雄郵政28-34號信箱